# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



# 话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.44
专题企划
星空的神话
——解读十二星座与游戏
攻略透解
PSP 铁拳 暗之复苏
NDS 洛克人ZX
PSP 我的暑假 携带版
PSP 勇敢的故事
降级！
你准备好了吗？
——PSP 2.5/2.6降级教程
卷首特报
"《传说》系列"
2006年度新作发表会报道
话梅杂志&3DM-SMV

# GBA烧录系统

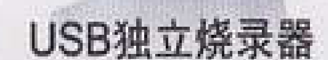
for GAME BOY ADVANCE/SP











USB独立烧录器



64-512M

- 独立USB烧录器
- 适用于Game Boy Advanced / SP / 小神游IQUE GBA / SP；
- 中文 / 英文烧录软件界面；
- 支持GBA游戏、FC游戏、GBA格式的电影、电子书、漫画书、图片查看、音乐播放等功能；
- 硬件存档支持，无需手动打存档补丁；
- 多游戏存档 / 备份功能；
- WIN98、WIN2000、WIN XP全窗口系统兼容；
- 性价比最高的GBA FLASH烧录系统；
- 完善的售后服务保障，三月包换，一年保修。





# NDS烧录系统

for NINTEND NDS/lite

EWIN2



BURN DREAMS AT WILL








- 三种版本，全面支持SD/MINI SD/MICRO SD（T-FLASH）
- 完善的游戏支持度
- 简洁易用的软件界面
- 媲美原版的做工品质
- WIN98、WIN2000、WIN XP全窗口系统兼容；
- 性价比最高的NDS烧录系统；
- 完善的售后服务保障，三月包换，一年保修。

深圳市启晨电子有限公司
电话：0755-21257032 13714526060
传真：0755-26452506
邮购QQ：285124163



NDS待机防尘卡




话梅杂志&3DM-SMY

# 本辑特别关注

P166

PSP

## 降级！你准备好了吗？

——PSP 2.5/2.6降级教程

继去年2.0降级事件之后，PSP迎来了第二次降级大潮，这次的主角是曾经坚如壁垒的2.5/2.6版本PSP，由国外黑客高手Dark_AleX制作的降级软件，能够让2.5/2.6完美地降级到1.5。还等什么？快来看看这一神奇的过程吧。

P72

全任务详细解说

全BOSS战斗要点

## 《洛克人ZX》完全攻略

从GBA到NDS，从“Z”到“ZX”，《洛克人ZX》的出现不单是带给玩家又一款经典游戏，更让人看到了一个新系列诞生的曙光。快拿起NDS，一起去续写那经历了数百年的传说吧。

NDS

P47

专题企划

## 星空的神话

——解读十二星座与游戏

十二星座来源于希腊神话，出现在浩瀚星空，延伸于现代社会，在各种占星测运、心理测试中有着重要地位；电子游戏，则指电视、电脑、掌机游戏，是现代科技的产物。当游戏遇到星座，会怎么样呢……

话梅杂志&3DM-SMV




美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.44

本辑赠品



游戏主题台历




口袋光环VOL.44

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

# 目 录

# CONTENTS



## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | 动作游戏 | PUZ | 益智类游戏 |
| A・RPG | 动作+角色扮演游戏 | RAC | 赛车游戏 |
| AVG | 冒险游戏 | RPG | 角色扮演游戏 |
| A・AVG | 动作+冒险游戏 | RTS | 即时战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | SLG | 模拟/战略游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 | S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| FTG | 格斗游戏 | SPG | 运动游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 | STG | 射击游戏 |
| MUG | 音乐游戏 | TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS，神游科技有限公司出品 |
| Multi | 指某游戏对应多种游戏平台 |
| N-Gage | N-Gage，Nokia公司出品 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |

## 游戏索引

文 雷伊



# 献给《传说》FANS的盛宴

## ——“《传说》系列”2006年度新作发表会报道

作为Namco旗下最为著名的RPG系列，“《传说》系列”不论在日本还是国内都具有非常高的人气。最近几年，这个系列的推出速度明显加快，光是去年，就有《永恒传说》复刻版、《神话传说》和《深渊传说》等数款作品推出，这还不包括网络版和手机版的相关作品。进入2006年后，Namco似乎有了一定节制，在发售表上我们只看到了NDS的《风雨传说》这一款“《传说》系列”作品。正当外界以为Namco是不是已经对自己的行为“改过自新”时，5月下旬日本方面传来了这样一条小道消息，大致意思是“某含有动作成分的著名RPG系列最近将有重大发表，包含之前已经公布过的，一共将会有5款系列作品同时公布，其中不仅有新作，还将包括复刻版和重制版。”想必明眼人一看就会猜到这条小道消息所说的就是“《传说》系列”。

果不其然，一个月后的6月20日，Namco Bandai Games在日本东京都内举行了“《传说》系列”2006年度新作发表会。Namco Bandai Games的副社长鹈之泽伸、“《传说》系列”总策划吉积信以及多位制作人和知名声优出席了该次发表会。鹈之泽伸原是Bandai的常务董事，Namco与Bandai合并后，他担任了Namco Bandai Games的副社长一职。在会上，他首先表示了两社在合并3个月后，已经经过了磨合，并对将来的发展充满了信心。紧接着，吉积信向外界宣布了正在制作中、并将于2006财年发售的5款“《传说》系列”作品。除了之前已经公布并已经过数度延期的《风雨传说》，其余4款作品都是首度正式公开的，分别为《宿命传说》




▲PS2版的《宿命传说》重制版在战斗系统上将延续《重生传说》的形式，不过战斗改为了单线，令游戏玩起来更加流畅。




▲吉积信为与会者宣布将于2006财年发售的“《传说》系列”作品。

重制版（PS2）、《宿命传说2》复刻版（PSP）、《幻想传说 全程语版》（PSP）和《世界传说 光之神话》（PSP）。其中，PS2版《宿命传说》是一款完全重制的作品，在画面和战斗方面都得到了极大的进化；PSP的《宿命传说2》并未公布游戏画面，开发度还较低；《幻想传说 全程语音版》顾名思义，是在原作基础上加入了全程语音的复刻版，画面方面未得到强化；《世界传说 光之神话》汇聚了“《传说》系列”的众多知名角色，是一款集大成的完全新作。

比较出人意料的是，在这次新公布的4款作品中，PSP平台就占了3个名额，再加上这段时间Namco Bandai Games频频公布对应PSP平台的新作，如《太鼓之达人 携带版2》、《山脊赛车PSP2》等等，不禁让人明显感到该厂在开发平台选择上的倾向性。另外，这三款PSP《传说》作品的预约特典非常有意思，分别为以“《传说》系列”中的回复道具命名的DVD，其中不仅将收录游戏相关的短篇话剧、声优访谈，还将收录游戏的设定资料，相当具有收藏意义。




▲预计于2006财政年度发售的“《传说》系列”作品列表，延期多时的《风雨传说》发售日依然没有敲定。



话梅杂志&3DM-SMV



▲《风雨传说》尚未宣布延期时在日本各大电视台播放的流动着misono首张单曲《VS》旋律的电视广告，不过当这款游戏实际推出时，《VS》应该已经是首"老歌"了吧。

自去年年底公布以来，《风雨传说》的发售日经过了数次变更，从最初的4月13日到后来的6月8日，最后甚至直截了当地定为了2006年内。令NDS玩家失望的是，这次发表会上厂商依然没有公布该作的确切发售日期。用制作人吉积信自己的话来说，延期的原因是因为在想在游戏中加入太多的新想法，所以才导致了发售日的一再延后。

关于本作的相关介绍，《掌机王SP》之前已经为大家做过了多次。在这次发表会上，厂商

## 风雨传说

テイルズ オブ ザ テンペスト

◆NBGI◆RPG◆预定2006年◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄 NDS

相关报道 Vol.33 P48 | Vol.35 P20 Vol.39 P40 Vol.41 P52

公布了该作品的最新影像、游戏初期的剧情画面演示以及之前已经公布过的游戏广告。担任本作主人公凯乌斯声优的高城元气作为嘉宾出席了发表会，而为女主人公露比娅担任声优的胁门舞小姐虽然没能参加发表会，但还是以影像的方式向与会者表示了自己对这款作品的看法与见解。高城元气本身就是"《传说》系列"的FANS，并拥有该系列的所有作品，他透露当初得知自己将担任《风雨传说》的声优时，甚至兴奋地跳了起来。胁门舞小姐则表示这是一款着重描写少年时代的坚强意志的作品，希望之前没有接触过该系列的低龄玩家也能来试试这款游戏。


▲主人公凯乌斯的声优高城元气，主要代表作品有动画《犬夜叉》（少年时代的弥勒）、游戏《侍魂 天下第一剑客传》（绯雨闲丸、首斩破沙罗）等。

# Tales of Destiny 2

## 宿命传说2

テイルズ オブ デスティニー2

◆NGBI◆RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定 PSP

▲《宿命传说2》的主人公凯伊鲁，一直期望着自己有朝一日能成为像父亲斯坦一样伟大的英雄。

《宿命传说2》原是PS2上第一款"《传说》系列"作品，讲述的是发生在《宿命传说》18年后的故事。游戏以《宿命传说》中男女主人公斯坦和露蒂的儿子凯伊鲁为主人公，故事继续围绕着"宿命"这一主题而展开。

"《传说》系列"的正统作品历来都有着不错的销量，而"《宿命传说》系列"更是整个《传说》大系中最为卖座的一个分支。在这次发表会上，PSP版的《宿命传说2》并未公布实际的游戏画面，不过以PSP的机能和厂商的制作能力，相信到时游戏的实际画面并不会令玩家失望。

话梅杂志&3DM-SMV




1995年诞生于SFC平台的《幻想传说》是整个系列的开山之作，之后分别于1998年和2003年被移植到了PS和GBA上。虽然原作已经推出了十多年，但是玩家们却依然对它保持着相当高的热情。与其他RPG大作不同，豪华的声优阵容一直是后来"《传说》系列"的一个卖点，因此这次厂商将游戏全程语音化后再推出一次从某种意义上说也算是"顺应民意"吧。

**幻想传说 全程语音版**

テイルズ オブ ファンタジア ーフルボイスエディションー

◆NBGI◆RPG◆预定2006年9月7日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

# 传说由此开始，梦想永不终结！


## STORY


居住在托迪斯村的少年克雷斯和从小一起长大的玩伴切斯塔像往常一样一起去南方的森林狩猎，但当他们满载猎物而归的时候，却发现自己的村庄已经遭受了灭顶之灾，村民们全部遭到了屠杀。失去亲人的克雷斯和切斯塔下定决心一定要报此血海深仇。

敌人之所以下此毒手，为的就是要取得克雷斯随身携带的项链，因为那正是解开令魔王达奥斯复活封印的钥匙。克雷斯为了不波及切斯塔的安危而单独展开了行动，但不幸被敌方捕获，项链也被夺走了。在地牢中，克雷斯遇到了同样被囚禁的少女敏特，并与她一起逃出了牢房。当克雷斯得知复活魔王达奥斯的仪式将在地下墓地举行时，他很快就向那里赶去。不过遗憾的是，克雷斯没能够阻止达奥斯的复活。解开封印的达奥斯企图杀死克雷斯等人，千钧一发之际，时空突然发生转移，克雷斯等人被带到了过去的世界。

幸存下来的克雷斯等人为了讨伐达奥斯而展开了冒险，在冒险途中，他们结识了新同伴克拉斯和阿琪，一同演绎了一场穿越时空的动人传说。





我的同伴和这个世界，都不能任由你来摆布！

克雷斯·阿鲁贝因

CV：草尾毅
年龄：17岁
身高：170cm
体重：59kg

生长在托迪斯村的剑士，由于父亲是剑术道场的师傅，他从小就掌握了了得的剑术。虽然平时性格温和稳重，但只要一面对敌人，就会变得异常勇敢坚强，是一位值得信赖的少年。



话梅杂志&3DM-SMV



如果我能像母亲那样使用强力的法术……

## 敏特·亚德尔德

CV：岩男润子
年龄：18岁
身高：162cm
体重：42kg

被黑骑士关押在地牢中的年轻法术师，在战斗中能够使用治愈系和攻击辅助系的咒文。她的母亲同样也是一位出色的法术师。虽然外表看上去温文尔雅，但内心却异常坚强。

## 主线剧情全程语音化

这次PSP版的《幻想传说》在主线剧情中将追加全程语音，这在历代的版本中都是没有的要素。就算是在当时机能强大的PS上，游戏也只有部分重要的剧情才附带语音，而PSP版则是通篇进行重新录音，主线剧情全部附带语音的版本，豪华声优阵容的全程激情演绎一定会让游戏增色不少。



▲平时角色之间的闲聊也是游戏中的一个重要看点。



▶增加了全程语音后，游戏本身就非常优秀的剧情在演出效果上将得到进一步升华。

## 战斗画面变成3头身

虽然PSP版的《幻想传说》在总体画面上并没有经过重制，不过在战斗时角色的比例都由原来的2头身变为了3头身，从而令人物的动作更加具有魄力。此外，战斗时的人物信息栏与之前相比也有了一定的变更，增加了人物面部特写使战斗画面更加具有美感。









▶3头身的人物比例令战斗更加具有魄力，华丽的魔法和必杀技让人目不暇接。

## 包含历代各版本的全部要素

PS和GBA版比起最初的SFC版来，增加了新角色"铃"、大量的副剧情，其中PS版还增加了由Production I.G制作的精美片头动画。PSP版不仅将包含以上全部要素，而且还将增加诸如随时存储、通关后的Grade商店等新要素。Grade商店是后来《传说》作品中的重要内容，通关一遍后，玩家可以购买各种要素来进行二周目游戏。



▶PS版中出现的片头动画将在PSP版中得到保留，看着美轮美奂的片头动画，听着动人的主题歌《夢は終わらない》，你一定能够找回曾经的感动。

梅菊志&3DM-SMV

卷首特报

# T.O.W テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー™

## 世界传说 光之神话

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

◆NBGI◆RPG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

"《世界传说》系列"是"《传说》系列"的一个分支系列，拥有《世界传说 召唤士的血统》以及广为国内玩家熟悉的"《世界传说 换装迷宫》系列"等作品。现在，这个"人丁兴旺"的分支系列中即将拥有一名最新的成员，那就是预定将于今年冬季在PSP上登场的完全新作《世界传说 光之神话》。

# 历代《传说》角色在此集结！新的梦幻冒险即将展开！

## STORY





在"泰莱西亚"，人们享受着世界树的恩惠，过着平静安祥的生活。可是有一天，来自异世界的魔物"蚀魔"突然出现在了这片祥和的土地上，大地很快就被这群魔物吞蚀殆尽。人们纷纷陷入了失去家园的恐慌。

孕育着泰莱西亚大地的世界树为了守护世界，与入侵者展开了斗争，不过由于势单力薄，它的力量也在日渐削弱。在即将枯竭之际，世界树用最后的力量创造了游戏的主人公，作为泰莱西亚最后的希望，他将给这片即将消失的大地带去新的光明……



### 卡浓诺

声优：工藤晴香
性别：女
年龄：不明
身高：158cm
体重：44kg

活跃于饱受暴政欺压的城市"艾利利"的抵抗组织中的少女。性格十分开朗活泼，并常常能够用自己的行动来调节同伴们的心情。虽然看上去有点大大咧咧，但实际上做起事情来却非常认真，因此深得组织的信赖。不过遗憾的是，这位开朗的少女在游戏中丧失了记忆，除了自己的名字以外，包括年龄在内的其他一切已经完全记不起来了。为了找回失去的记忆以及帮助主人公守卫被"蚀魔"侵袭的故乡，她与主人公一起展开了冒险。她一直都以为刚刚诞生于世界树、尚无任何经历的主人公与自己一样丧失了记忆，因此对他非常同情。



### 莫尔莫

声优：坂口大助
性别：不明
年龄：不明
身高：44cm
体重：1.3kg

与主人公一起冒险的可爱角色，是异世界"亚文"的"世界树守护者"。在它的故乡亚文，世界树几乎已经被"蚀魔"吞蚀殆尽了。抱着消灭"蚀魔"也许就能拯救故乡的渺茫希望，它来到了泰莱西亚。虽然个子不高，却拥有着极强的正义感，并将守护世界和主人公视为己任。



话梅杂志&3DM-SMV

## 由历代《传说》角色构成的全明星阵容

与《换装系列》相同，《光之神话》中同样集结了历代《传说》作品中的知名角色。其中不仅包括了刚刚于去年推出的《神话传说》、《深渊传说》中的角色，还包括了《幻想传说》等早期传说作品中的人物。看到在原作中2D版的阿琪等人在本作中以3D姿态登场时，系列的各位老玩家是否会获得新的感动呢？

◀▼在一场战斗中能够让来自《重生传说》的尤金、《神话传说》的塞奈尔和《深渊传说》中的卢克同时出战，游戏的吸引力不言而喻。

## 创造属于自己的独创人物

《光之神话》是“《传说》系列”中首款能够让玩家自己创作原创主人公的作品。玩家不仅可以对主人公的性别、姓名、容貌等进行设定，甚至还可以设定主人公的语音。

▶游戏中为玩家准备了多种脸型，而且每一个都描绘得非常细致。




◀不仅可以设定主人公的性别、容貌，还可以设定语音。

## 丰富多彩的职业

在本作中，玩家可以自由选择主人公的职业，比如战士、魔法师等等，当满足一定的条件后，角色还可以进行转职。游戏中的职业非常丰富，要想每个职业都玩上一遍可没有那么容易哦！

话梅杂志 3DM-SMV

## 爽快无比的战斗

兼具动作性和战略性的LMB系统让"《传说》系列"的战斗得到了升华，而去年《深渊传说》中采用的改良系统FR-LBM系统则令战斗的自由度得到了进一步的提升。玩家可以操作角色在场景中自由移动，根据自己所处的状况来采取不同的行动。




▲游戏的画面效果非常华丽，来自《幻想传说》的阿琪、《仙乐传说》的罗伊德和莉菲尔老师在战斗中的表现令人期待。

## 惊人的画面效果

由于PSP的3D机能强劲，本作的画面效果将会非常惊人。从目前已经公布的图片中我们可以发现，游戏不论在3D建模还是光影效果上都非常令人满意。而这还是开发度仅为40%时的画面，实际完成品中的画面又将会达到一个什么样的高度呢？



火山



丛林





迷宫

◀▲游戏中拥有各色各样的迷宫，每个迷宫呈现出的特征都是不同的。不论是哪种迷宫，游戏中都被描绘得尽善尽美。

## 动人的主题歌

从PS的《宿命传说》开始，优美动听的主题歌似乎已经成了"《传说》系列"正统作品的一个必备要素。虽然这次的《光之神话》并不属于系列正传，但主题歌这一优良传统却还是在这款游戏中得到了延续。为本作演唱主题歌的将是新晋创作女歌手植村花菜，在去年日本手机版的《共产传说》中她就已经演唱过主题歌《奇迹》，这次已经是她第二回担任《传说》作品主题歌的演唱了。



▲在"《传说》系列"2006年度新作发表会上，植村花菜小姐为大家现场演唱了即将于8月23日发售的最新单曲《光与影》中的主打曲目。



诂梅杂志&3DM-SMV

# 掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

软件 SOFTWARE

## PSP《极品飞车 卡本峡谷》正式公布




EA近日正式公布了PSP版的《极品飞车 卡本峡谷》，该作预订将于11月发售。

《极品飞车 卡本峡谷》讲述主角由于一场车祸住进了医院。在这场车祸中，主角失去了部分记忆。好友Sara告诉他，他的父亲和兄弟在车祸中不幸身亡。而主角本人只能模模糊糊地想起肇事的汽车有一个鸟的标志。为了找出肇事司机，主角成了地下飚车界的一员，通过提升自己在圈内的影响力寻找线索。

本作主要分为三大模式，除了以剧情为线索的主要模式外，还有立即比赛的Quickplay模式，以及支持Ad Hoc和infrastructure模式的多人比赛模式(支持4人比赛)。游戏收录的赛道总数为20多条，还有5条隐藏赛道可以通过在多人模式中打败对手获得。游戏过程中获得的新音乐和影像可以在“媒体中心”欣赏。

《卡本峡谷》在系统上最大的创新在于加入了车队概念。在游戏过程中，玩家可以组建车队，并且挑选出一名队员担任僚车教师员，辅助你进行比赛。每个队员都会有不同的能力特征，随着游戏的进行，总共可以招手17名车手入队。这些车手的能力类型分为三种，分别是：打手、拖拽手和刺客。若是在比赛中碰到一些难缠的对手，你可以让“打手”出马，堵截对方的汽车；拖拽手会开到你的前面，在你填满拖拽槽时，拖拽手会让你获得速度的提升；刺客是一种玉石俱焚型车手，会开车横亘在道路前方，让你自己和对手都无法前进，这种方式只适合在对手即将获胜的紧急状况下使用。随着比赛的进行，队员还将获得经验值，其能力会逐渐提升。玩家的车队能否招到新的队员取决于车队的名声，比赛胜利率越高，车队的名声就会越高。

峡谷赛车是《卡本峡谷》的另外一个重要概念。游戏中存在一些“BOSS赛”，而这些比赛都是在道路蜿蜒曲折的峡谷中进行的。本作提供了一个巨大的开放式世界，玩家可以在总共89公里的都市赛道中自由探索，也可以在探索中途调出菜单直接前往比赛地点。游戏共有9大项比赛，可以选择的赛车种类有29种。玩家除了可以改装赛车，也可以为车队取名，并选择车队队标，共有19种图案和24种颜色可选。




诺梅杂志&3DM-SMV

事件 EVENT

## 欧洲PSP广告歧视黑人招惹全球讨伐




索尼将PSP定位为时尚电子产品，因此其广告制作创意也是天马行空。不过过于放纵的创意也导致了广泛争议。索尼曾在英国地铁站放出了含有不雅语言和性场面的平面广告，结果被指"宣扬暴力及反社会行为"。最近索尼在欧洲的另外一个广告引起了更为激烈的抗议。

为了给荷兰的陶瓷白PSP上市造势，索尼在荷兰各地街头放出了白色版PSP的创意广告。在广告中，一身白衣的白人女子恶狠狠地抓住黑衣黑人女子的下巴，一脸怒视的表情。索尼表示，这则广告主要是为了形成白色和黑色视觉反差的戏剧性效果。然而相关部门却认为，这则广告含有明显的种族歧视。讨伐的声浪甚至席卷到了美国。美国"全国有色人种促进协会(NAACP)"公开对该广告表示谴责，NAACP主席Rick Callender发表声明向索尼提出警告，认为索尼此举是回到了种族仇视的年代，索尼必须立即道歉，并停止该广告活动。

迫于社会各界的压力，索尼很快将该系列广告撤走，并公开表示道歉。不过由于媒体对该事件的爆炒，这则广告起到了比预期更好的宣传效果。

事件 EVENT

## TGS 2006主题海报公布，会场面积创新高

1996年日本游戏业协会CESA举办了东京游戏展，以强大的日本游戏产业为依托，成为全球第二大游戏展。如今东京游戏展迎来了十周年诞辰，CESA表示将会为游戏业带来新的感动。

CESA近日公开了TGS 2006的主题海报，其设计简洁而个性鲜明。其中字母"O"都被设计成圆钮状，象征手柄的按键。本届TGS的主题是"新兴奋、新感动、新时代"，将于9月22～24日期间举办，举办地点仍然是千叶幕张展览中心。根据CESA发布的数据，截至7月5日，已经有134家厂商登记参展，展位总数达1702个，比去年的131家厂商和1433个展位有较大幅度的增加。由于参展单位增加，CESA在去年的1～7号厅基础上又租用了8号厅，成为2001年以来展厅面积最大的一届TGS。




事件 EVENT

## 韩国任天堂成立，NDSL大力拓展韩国市场

最近几年韩国网络游戏产业出现严重饱和迹象，而家用机游戏则呈现出高速发展态势。微软和索尼均已正式进入韩国开展游戏业务，如今任天堂也开始正式进入韩国游戏市场。

过去任天堂的游戏也有在韩国销售，不过都是通过当地企业代理发行，如今任天堂将会通过新设立的韩国子公司发行游戏。韩国任天堂"Nintendo of Korea Co., Ltd"于7月7日正式成立，新公司注册资本金为250亿韩元(约2亿元人民币)。该公司成立后将负责任天堂主机和游戏在韩国的销售业务，并开发符合韩国市场需求的游戏。

韩国任天堂成立后的第一个任务就是在韩国推广NDSL。韩国任天堂宣布，韩版NDSL将于2006年7月20日发售，售价为18500韩元(约人民币1560元)，首发将会提供水晶白、冰蓝和海军蓝三种颜色。






诺梅杂志&3DM-SMV

硬件 HARDWARE

## 微软掌机计划"Argo"即将公开!

经过对微软掌机连续数月的谣言与争论，近日微软的掌机计划终于被确认。《西雅图时报》透露，前Xbox首席技术官J Allard目前已经成功研发了一款最新掌机设备，该掌机不仅将会在音乐领域直接挑战iPod，而且也瞄准了PSP这个竞争对手，将会提供多媒体播放、通信和游戏等功能。

据报道，微软的掌机计划代号为"Argo"。Argo指的是希腊神话中亚尔古英雄与贾森去海外寻找金羊毛所乘坐的战船，我们可以将其视为微软进军掌机领域的试金石。令人意外的是，Argo并非一款掌机，而是多款采用Xbox品牌的系列产品。《西雅图时报》的报道中说，"Argo将会与索尼和微软的游戏机竞争，将会有Wi-Fi功能，可以当媒体播放器、互联网终端和通讯设备。这是一个采用Xbox品牌的完整的数字媒体产品线，包括一个多媒体播放器，一个软件媒体播放器和网络媒体服务。"

微软将会开通网络影音服务MS Urge用以对抗苹果的iTunes，而Argo也将会有完整的无线上网功能，并且可以连接PC和X360，以多种方式从网上下载音乐。据报道，Argo的第一款产品将于年底上市，该产品预计将于7月27日微软的财务分析家年度报告会上公开。



▲网上流传的Argo第一款产品设计图，显然是模仿了iPod的简洁设计。

硬件 HARDWARE

## 任天堂投入巨资广告费，NDSL欧洲热销



6月23日NDSL在欧洲上市时由于赶上世界杯，销售情况并不是很火爆。在英国的首周销量仅为3.5万台。不过根据近日任天堂提供的数据，NDSL在整个欧洲地区的销售情况还是相当不错的，首发10日内已经卖出了20万台。在世界杯的巨大影响下能够获得这样的成绩可算相当不错。NDSL在欧洲也实现了任天堂开拓新市场的目标，购买者中有公司管理者、年轻女性和老年人等以往很少接触游戏的群体。

在游戏软件方面，《任天狗》仍然是最畅销的NDS游戏，加上新近推出的《斑点狗与伙伴们》，该作在欧洲的销量已经超过300万套，成为近几年极其罕见的超高销量掌机游戏。《来吧！动物之森》自3月份在欧洲发售以来，目前销量已经达到了60万套。《成人脑力锻炼DS》的欧版销量也有25万套。

世界杯结束后，NDSL的市场需求有望进一步提升。为了进一步挖掘暑假商机，任天堂目前已经投入了庞大的广告攻势。任天堂目前已经在英国投入了600万英镑的市场宣传费用，并且将会在暑期推出大批新作和促销计划。任天堂英国市场部主管Dawn Paine表示，对任天堂来说，夏季一直都是销售旺季，大多数时候任天堂最大的敌人不是对手而是自己，因为要满足玩家的庞大需求量并不容易。

事件 EVENT

## SCEH台北分公司举办PS夏季体验活动

香港索尼电脑娱乐公司台北分公司于7月3日开始在台湾北中南三地举办一连串PS2与PSP游戏夏季限定体验活动"PlayStation Summer Fair"，该项活动主要是为学生们的暑假而准备，将于8月31日结束。

这项夏季体验活动主要由一辆巨大的"PlayStation梦幻货柜车"穿梭于台湾北中南三地，共举办6场新作体验会，现场不仅有精彩活动，还提供优惠套装和精美奖品。此外SCEH从7月8日起开始在台湾设置

诺梅杂志&3DM-SMV




“PlayStation Spot”PSP试玩版游戏下载试玩服务，玩家只要带着PSP到服务指定地点，就可以下载《Loco Roco》和《赏金猎犬》中文版的试玩DEMO。SCEH还与著名快餐连锁店汉堡王以及旅游饭店“台北晶华酒店”合作，在这些合作商家的分店均可体验PS2和PSP最新游戏，并且购买活动商品还有机会获得多种PS系列赠品。

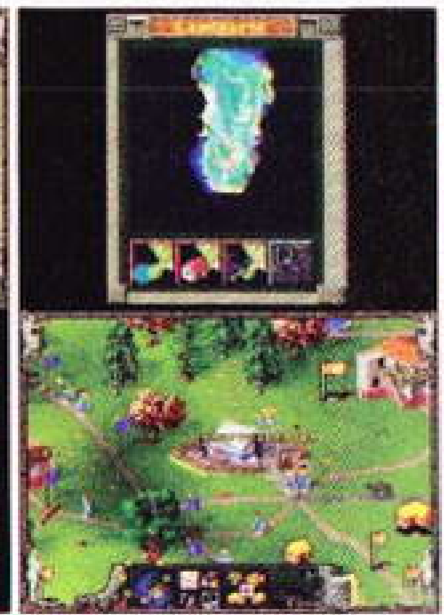
软件 SOFTWARE

## RTS名作《工人物语》NDS版年底推出

由于采用了触摸屏，NDS成为非常适合制作即时战略类游戏的掌机。在《帝国时代》后，又一款PC上的著名即时战略游戏系列将登陆NDS。7月6日，育碧宣布将会在今年第四季度推出NDS版《工人物语》(The Settlers)。

“《工人物语》系列”诞生于1993年，是一款节奏较为缓慢的即时战略类游戏。与《帝国时代》相似，该系列也非常重视经济和单位管理。虽然这款游戏已经有十几年的历史，育碧将会通过NDS的独特性能使其重生。在本作中，玩家可以挑选的势力有罗马、维京人、奴比亚人或者亚洲人，目标是夺取世界的统治权。除了普通的单人游戏模式外，本作还提供了“自由模式”。在游戏中，玩家可以用触控笔代替鼠标进行单位管理，上下屏幕还可以调转。







### ■深黑NDSL发售日



任天堂近日正式宣布，深黑色(Jet Black)版NDSL将于9月2日在日本发售，售价为16800日元。

### ■《FFIII》限定版NDS

Square Enix宣布将于8月24日推出特别版NDSL和《最终幻想III》的同捆限定版，其售价为22780日元。



### ■索尼巨额漏税

东京地税局近日透露，索尼及SCE故意漏报了744亿日元的海外游戏及DVD业务，构成了279亿日元的巨额漏税，索尼必须向当地税务部门补缴税款。对此声明，索尼方面表示他们一直都是依法纳税，东京地税局的所谓“漏税”一说存在双重课税嫌疑。

### ■吃豆人之父辞职



“吃豆人”之父岩谷徹近日宣布将会辞去其在Bandai Namco Games的职务，今后将专心在东京工艺大学任教。岩谷徹于2004年参加了Namco于东京工艺大学举办的一系列游戏策划课程，从此爱上了教师职业，由于东京工艺大学目前已经正式开办游戏课程，因此岩谷徹当即决定成为其全职教师。

### ■NDS电影下载服务

日本am3公司宣布将于7月21日起在日本1350多家DPE连锁店推出“Advance DS Movie下载服务”，初期将提供《口袋妖怪》电视动画版，每集下载费用为300日元。Advance DS Movie是采用GBA卡带规格的转接装置，电影等内容可以存在卡内的SM卡中。用户只要拿着Advance卡到授权店就可以付费下载NDS电影。

### ■NDS拉动日本市场回暖

据Enterbrain公布的数据，由于NDS的拉动，2006年第一季度(指财季，即4~6月底)，日本游戏软件市场销售额从去年同期的2070亿日元增长到2770亿日元，增幅达30%。该季度内，NDSL在日本的销量高达250万台，NDS销量也有130万台。

### ■索尼4GB记忆棒




索尼近日宣布4GB的记忆棒“MSX-M4GS”将于8月上旬发售，售价预计为215美元。这款记忆棒将提供5年质量保证。



话梅杂志&3DM-SMV

# 日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年6月19日～2006年6月25日

## 软件部分 SOFTWARE




### 第1位 NDS
**新超级马里奥兄弟**
ニュー・スーパーマリオブラザーズ
■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元
周间销量 16万9852套 累计销量 179万7012套

### 第2位 NDS
**东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS**
东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 脑を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
周间销量 5万8875套
累计销量 257万5265套

### 第3位 NDS
**东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS**
おいでよ どうぶつの森
■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元
周间销量 3万3972套
累计销量 241万1334套

### 第4位 NDS
**成人英语锻炼DS 学英语**
英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け
■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售■3800日元
周间销量 2万7974套
累计销量 104万4691套

### 第5位 NDS
**欢迎来到动物之森**
おいでよ どうぶつの森
■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元
周间销量 2万4808套
累计销量 292万6617套

### 第6位 NDS
**俄罗斯方块DS**
テトリスDS
■Nintendo ■PUZ ■2006年4月27日发售 ■3800日元
周间销量 2万1206套
累计销量 64万7724套

### 第7位 NDS
**数码暴龙物语**
デジモンストーリー
■NBGI ■RPG ■2006年6月15日发售 ■4800日元
周间销量 1万8883套
累计销量 6万3815套

### 第8位 NDS
**魔法假日 五星连珠之时**
マジカルバケーション 5つの星がならぶとき
■Nintendo RPG ■2006年6月22日发售 ■4800日元
周间销量 1万8546套
累计销量 1万8546套

### 第9位 PSP
**索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验!**
ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脑に快感 アハ体验!
■SEGA ■ETC ■2006年6月22日发售 ■2800日元
周间销量 1万7754套
累计销量 1万7754套

### 第10位 NDS
**马里奥赛车DS**
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 9302套
累计销量 140万6650套

## 硬件部分 HARDWARE

| 硬件名 | 周间销量 | 2006年累计销量 | 总销量 |
|---|---|---|---|
| NDSL | 14万4919台 | 260万1886台 | 260万1886台 |
| PSP | 2万4801台 | 99万5061台 | 356万806台 |
| GBASP | 5413台 | 129万2196台 | 639万4467台 |
| GBM | 3538台 | 21万3310台 | 585万238台 |
| NDS | 1513台 | 11万3581台 | 50万8426台 |

本次上榜的新游戏一共有3款：《数码暴龙物语》销量比较稳定，首周甚至还出现了供不应求的现象；前作销量不俗的《魔法假日》时隔5年后推出的续作《魔法假日 五星连珠之时》评价平平，首周销量更是不到2万，看来玩家的眼光果真是越来越挑剔了；榜上惟一的PSP游戏《给脑快感》的首周销量略高于《脑力锻炼器 携带版2》，作为一款活用了PSP高性能制作的“脑白金系”游戏，它今后的走势值得关注。

话梅杂志&3DM-SMV

GOLDEN EYES




POCKETGAMES GOLDEN EYES




近期PSP上可谓佳作连连：《铁拳 暗之复苏》打响了PSP暑期商战的第一炮，完美的移植让人赞叹不已；《勇敢的故事 新的旅人》为近期PSP上不可多得的一款原创RPG佳作；《乐克乐克》风格可爱，推荐给所有女性玩家。相比之下，NDS方面就显得略微有些冷清了，能入大多数玩家法眼的只有《洛克人ZX》一款作品，游戏的素质自然不用说，无疑是所有动作游戏玩家的必玩之作。

POCKETGAMES

## 我的暑假 携带版

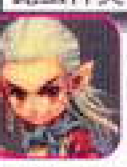
ぼくのなつやすみ ポータブル

UMD■SCE■AVG■2006年6月29日■
1～2人■无对应周边■354KB



PSP

画面
音效
系统
昆虫种类丰富度 ★★★★★★★★★★



**铭风** 游戏的画面没有做太大改变，基本的游戏画面依旧为4：3，画面两边则用黑屏填充。不过排除这些，本作依然是一款优秀的作品，轻快的音乐、优美的场景以及感人的事件都是吸引人的要素之一。而大幅度增加的昆虫种类也让老玩家拥有新的感受。本作最大的变更还是增加了三个新角色，能够让你更加详细地了解每个角色。

8



**雷伊** 虽然加入了三名新角色和大量新的昆虫，但游戏从根本上来说还是一款移植作品。本作有着美好的主题和轻松的游戏方式，温馨的夏日田园生活让人深深感动。游戏中丰富的事件和性格各异的登场人物都是重要的看点。蓝天白云、夏虫的鸣叫……任何经历过童年的玩家应该都不会对这样的游戏产生抗拒之情，这也是该系列在日本深得中年玩家喜爱的一个原因吧。推荐

9



**胧月** SCE为夏天倾力打造的一款消暑佳作，对于追求刺激的玩家来说，也许这款游戏并不好玩。不过无论你年龄多大，只要你在童年有过闲适的田园暑假经历，并为之感动的话，那么本作必定不会令你失望。游戏独特的画面结合暑期气息浓厚的各种音效，一时让玩家脱离世间的喧嚣。在这里，你只要静静地看、静静地听、静静地走，就能拥有久违的感动。推荐

8

## 铁拳 暗之复苏

Tekken Dark Resurrection

UMD■NBGI■FTG■2006年7月6日■
1～2人■无对应周边■128KB



PSP

画面
音效
系统
移植诚意度 ★★★★★★★★★★



**胧月** NBGI的诚意之作，只要体验过的人，无法不惊叹于如此之高的移植度。除去硬件机能限制导致的画面少许缩水外，各方面完全忠实于街机版本。新增加的各个模式乐趣无穷，而画面在液晶屏幕上也几乎没有拖慢现象。至于本身的研究价值自然不必多说，实在是现今掌机平台的最强FTG大作。向喜欢《铁拳》却又无缘接触街机版的玩家诚意推荐。推荐

9



**马修** 在街机、家用机上都有极旺人气的《铁拳》终于登陆PSP，三个新人个性分明且易上手。特效、人语、动画、音乐等都不逊于家用机版《铁拳5》，不过PSP先天的问题导致手感有些不尽人意。游戏对战起来让人满意，多种服装道具的收集也大大拓展了格斗以外的乐趣。相比5代，本作的平衡性又改良了不少，堪称是PSP一款非常优秀的格斗大作。推荐

9



**LIKY** 读盘时间非常短，保证了对局的流畅性，这一点最令人满意。游戏画面也无疑是令人赞叹的，无论是背景还是角色都刻画得相当细致。丰富的模式以及众多的登场角色保证了游戏的耐玩性。限于PSP十字键偏软，游戏操作手感方面有点欠佳，不过问题还不是很大，熟悉一下便好了。无线联机模式非常厚道，支持1碟两人联机，联机过程也相当流畅。推荐

9



诺基亚志&3DM-SMW

## 勇敢的故事 新的旅人
ブレイブ ストーリー 新たなる旅人

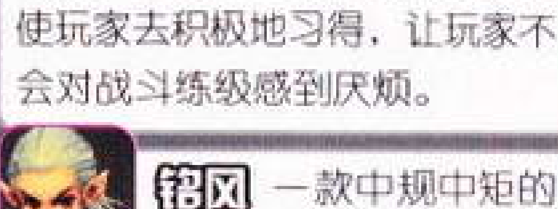
UMD■SCEJ/Game Republic■RPG■2006年7月6日■1人■无对应周边■256KB

PSP

画面 ■■■■■
音效 ■■■■□
系统 ■■■■□
战斗流畅度 ★★★★★★★★★★

**雷伊** 游戏采用了“剧情＋迷宫”的传统RPG进行方式，虽然创新之处不多，但却能给玩家带来稳定的游戏乐趣。游戏的画面表现非常完美，战斗则十分流畅，良好的战斗节奏和几乎感觉不到的读盘时间都让玩家觉得这是一款为掌机量身定做的RPG作品。虽然是一款根据人气小说改编的作品，但厂商用心的制作态度却让它的整体素质不亚于大多数原创RPG作品。推荐

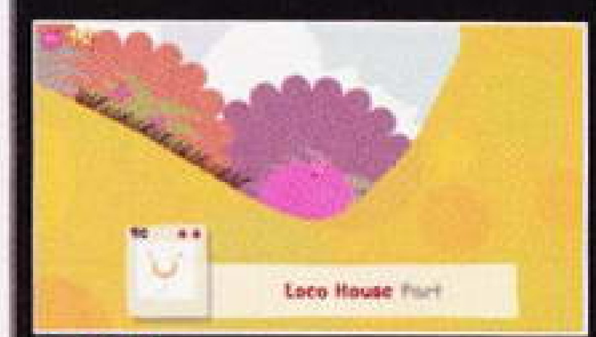
**胧月** 很正统的一款RPG作品，原作中的奇幻色彩被体现得相当好，整体素质上乘。几位原创角色在游戏中的表现都非常出彩，甚至连原著主角的光芒都被他们的丰满表现所掩盖。此外，游戏的战斗也较有吸引力。各种丰富的必杀技以及同伴协力绊勇技发动画面十分华丽，在提升战略性的同时也促使玩家去积极地习得，让玩家不会对战斗练级感到厌烦。



**铭风** 一款中规中矩的RPG。在《勇敢的故事》原作基础上改编而来的全新故事让人真正感受到“新的冒险”的感觉。游戏的画面十分不错，不管是事件交待时的剧情画面，还是战斗画面，都非常生动。游戏的战斗十分有特色，在攻击和发动技能攻击到敌人时会出现许多拟音的日文假名，看上去相当有魄力。此外还有众多相当于合体技的绊勇技，十分华丽。推荐

## 乐克乐克
LocoRoco

UMD■SCEH■ACT■2006年7月6日■1人■无对应周边■160KB

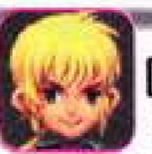


PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■■□
系统 ■■■■□
音乐动听度 ★★★★★★★★★★

**铭风** 本作的风格十分另类，无论是游戏的背景还是敌我双方的各种角色的构图都十分简单，不过鲜明颜色和造型让人有种童话般的感觉。游戏操作非常简单，通过L/R来让倾斜舞台来让乐克乐克达到终点便可过关。游戏最强的还是音乐，很动听活泼。在每个关卡中都有三个muimui和20个果实让你收集，隐藏要素相当丰富。





**LIKY** 非常有趣的另类游戏，可爱的角色和动听的音乐让人一接触就会喜欢上它。只利用简单的几个按键便可进行游戏也适合更多的人上手。游戏中充满了很多搞笑的场面，经常让人忍俊不禁。关卡设计方面也可圈可点，众多的隐藏通道、隐藏区域能够让那些追求完美的玩家乐此不疲地探索。不过虽然游戏给人第一印象非常好，但到后期还是有点单调的感觉。推荐



**雷伊** 今年夏天PSP上最具话题性的作品。游戏在制作时特别照顾到了女性玩家，不论画面风格还是角色造型都非常可爱。简单的操作和精心设计的关卡让游戏玩起来非常惬意，而丰富的隐藏要素也大大加强了重复游戏的乐趣。传说中7亿日元的宣传费显示了SCEJ“不成功便成仁”的决心，游戏能不能大卖目前虽不得而知，但从整体素质上，本作无疑是成功了。推荐

## 加勒比海盗 亡灵财宝
Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest

UMD■Buena Vista Games■ACT■2006年6月27日■1～2人■无对应周边■128KB

PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□
打斗激烈度 ★★★★★★★★☆☆

**软饼干** 本作的整体素质要比NDS版高出很多，游戏的画面和音乐非常出色。打斗系统是游戏的一大特色，针对不同敌人必须输入不同的按键才行，场面非常具有观赏性，但是这样带来的坏处就是造成游戏过程比较乏味，经常以相同招式杀敌可能会让玩家反感。解谜部分恰到好处，毕竟本作还是以动作为主。另外本作视点有问题，镜头旋转过快可能会让人产生眩晕感。推荐

**马修** 以人气魔幻电影《加勒比海盗2》改编的本作，大段的动画配着清晰的人语及厚重的音乐，给人以原汁原味的感觉。战斗时人物的动作还算流畅，但混战中的打斗略感单调。至于3D的人物只能说做得尚可，不过游戏的解谜要素比较少也比较简单，人物的某些动作比较搞笑，如威尔的枪击动作和杰克走路姿势。总的来说，游戏让人觉得多少有些乏味。

**LIKY** 视点问题让人摸不着头脑，无论是行进还是打斗都因为这个问题而让人郁闷。作为动作游戏，打斗方面也有很大问题，攻击必须按照规定的提示才能打击到敌人的设定简直要人命，打斗完全成为了规定的套路，而且一旦被多人围攻，就只能郁闷地看着敌人打断你的套路。看起来这是一款典型的打着电影名号而粗制滥造的作品，整体素质令人失望。



# 洛克人ZX

ロックマン ゼクス

卡带(512M)■Capcom■ACT■2006年7月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

| | |
|---|---|
| 画面 | ■■■■□ |
| 音效 | ■■■■■ |
| 系统 | ■■■■■ |

难度 ★★★★★★★★★★



**铭风** 动作类《洛克人》的最新作，游戏的手感类似于《洛克人ZERO》，操作爽快且动作灵活。虽然画面相比GBA版作品没有太大的改变，但发生剧情时是全程语音的。本作中主角拥有多种变身，每种变身的武器和性能都不同，使用不同的变身过关也会让你有不同的感觉。在使用某些变身时还可以通过下屏来查看地图和敌人的弱点，可说是利用到了双屏吧。



**软饼干** 作为"《洛克人》系列"中的最新作，本作游戏素质确实对得起"洛克人"这块金字招牌。除了全程语音的加入，还有CG动画穿插其中。游戏手感绝佳，难度适中。当然本作也有不足的地方，任务衔接的流畅度不高，有时候要完成某个任务，可能要花费少许时间才能到达目标区域。另外本作取消了等级评价这个非常具有挑战性的系统，让游戏失色了不少。



**海文** 《洛克人 ZX》是近期难得的动作游戏大作。全程语音配以绚丽的背景，加上极富挑战性的关卡设计，在不失动作游戏灵魂的同时又保证了玩家不至审美疲劳。游戏中革命性地改换了新男女主人公，令剧情更加饱满。并且为保证游戏的可玩性，《ZX》还可以和GBA版的《Z3》及《Z4》进行联动，让玩家再次挑战前作的BOSS。

推荐

# 加勒比海盗 亡灵财宝

Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest

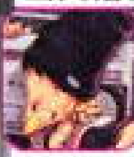
卡片(512M)■Buena Vista Games■ACT■2006年6月27日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

| | |
|---|---|
| 画面 | ■■■□□ |
| 音效 | ■■■□□ |
| 系统 | ■■■□□ |

画面糟糕度 ★★★★★★★★☆☆



**软饼干** 本作是以奇幻电影《加勒比海盗2》为蓝本而进行制作的，作为一款纯3D动作游戏，游戏的画面与PSP版相比有着天壤之别。游戏下屏只用来显示金币和宝石数量，确实有点多余了。游戏过程中并没什么出彩的地方，场景重复度很高，解谜要素也很少，玩家只需要一味地打斗前进即可。还好游戏的隐藏要素还算丰富，三个迷你游戏也稍稍为本作增添了一点游戏性。



**马修** 欧美厂商如果同时在PSP和NDS上推出游戏，那么NDS版必定比PSP版要差许多，没有了电影原作气氛的动画，人物的多边形也显得粗糙，而且可笑古怪的动作也更多。和PSP一样，NDS版也有着打斗单调、解谜简单等问题，但游戏中的那些小游戏倒还很好地发挥了NDS的触摸功能，可以说给游戏增色不少。



**海文** 《加勒比海盗 亡灵财宝》作为一款改编自电影的游戏，只要能忠实再现原作的风采就应该算是一款好游戏。可以使用的武器、机能、角色相当丰富，每一个电影中的人物都在游戏中得到了很好的展现和诠释。游戏采用了魄力十足的电影原声作为游戏背景音乐，弥补了作为掌机游戏画面的先天不足。美中不足的则是，该游戏难度较低，且故事流程过短。

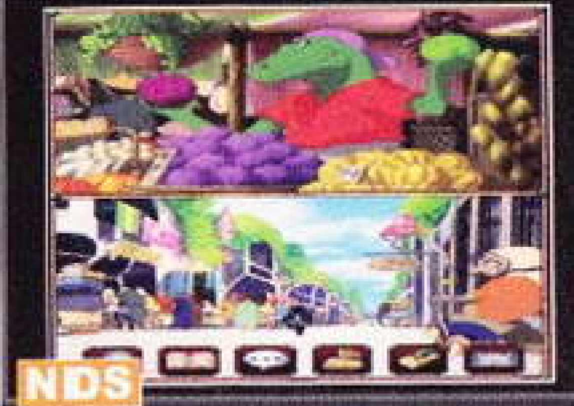
推荐



# 勇敢的故事 我的记忆与祈愿

ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ

卡片(512M)■NBG■AVG■2006年7月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

| | |
|---|---|
| 画面 | ■■■□□ |
| 音效 | ■■■□□ |
| 系统 | ■■■□□ |

解谜丰富度 ★★★★★★★★☆☆



**胧月** 《勇敢的故事》三连弹中在NDS登陆的本作，拥有和其他两个平台版本不同的玩法。原创的主角和剧情跟原著的既定要素融合得很好，没有任何的不和谐与突兀感。大量新颖而有趣的谜题也一改大多数非动作AVG的沉闷，玩家完全不会对冒险过程感到厌倦。两个分支剧情的长度虽然不能让人过瘾，但不错的质量还是可圈可点。



**海文** 《勇敢的故事 我的记忆与祈愿》是NDS上一款完全原创的"《勇敢》系列"游戏。可以这么说，如果你想要更好更深入感受原著《勇敢的故事》小说的魅力，就一定要去玩一玩这款游戏。在拥有优秀剧情的同时，游戏较好地利用了NDS的触摸机能，点击地图上的某个点，主角就会自动向着那个方向移动，可谓相当"轻松"的游戏。



**雷伊** 虽然与PSP版不是相同的游戏类型无法进行合适的比较，但玩家依然能够明显地感觉到两款游戏在制作态度上的千差万别。NDS版的本作游戏类型为AVG，包含着一定程度的解谜，在制作理念上应该是借鉴了《异色代码》，不过游戏整体素质自然是差了不少，操作方面也不够体贴。游戏有着分支设定，要多次通关才能完整看全剧情，不过即便如此本作的整体游戏时间还是很短。

# 勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版

◆Square Enix◆ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル◆TAB◆2006年5月25日
◆1～4人◆无对应周边◆600KB以上

黄金眼评分 24 游戏时间 60小时

## 小品化的游戏方式，全明星的出场阵容

由"《DQ》系列"的制作人堀井雄二先生一手打造的"大富翁类"作品"《富豪街》系列"首次在掌机平台登场，与前作一样，《富豪街携带版》(以下简称《富豪街P》)中集结了SE两大RPG名作中的人气角色，使它看上去像极了一款靠"打角色牌"来吸引大众的作品，可实际上，它的难度却远没有那么"大众化"。

### 完全新作

虽然很多玩家乍一看会觉得《富豪街P》是PS2版前作的加强版，但事实上，游戏中无论是角色的配置还是版图的种类都和前作有着很大的差别。《FF XII》和《DQ VIII》中的主要人物是本作的主打，而《FF III》中的水晶塔、《FF XII》中的空中都市等也是系列首次出现的。另外，玩家还可以利用游戏中得到的徽章来购买角色等级，自由调整CPU的能力。厂商在宣传时打着"完全新作"的旗号并对此进行刻意强调，笔者认为不无道理甚至有些迫不得已。一方面，正如前面所说的，游戏的确并不仅仅是PS2版的单纯移植；另一方面，由于PSP带给人们"移植地狱"的感觉实在是太过强烈了，如果不对此进行刻意宣传，那么玩家们很有可能会习惯性地把它当成"冷饭"并将其忽略。

### 股票是关键

作为最有群众基础的游戏类型之一，我想绝大多数玩家都不会对"大富翁类"游戏的规则感到陌生，买地、收租等在游戏中发挥着极其重要的作用。在《富豪街P》中买地收租的作用同样重要，不过最重要的，却还是要数股票的买卖。在游戏中，只要一次性购买10株以上同一区域的股票，就可以使该区域的股价提高；而反之，一次性卖掉10株以上同一区域的股票，则能使该区域的股价下跌。因此，即使运气不好没能买到大片土地，只要合理地对股票进行买入与抛售，那么依然有很大的机会得到优胜。另外，当对手占据优势时，玩家也可以靠卖掉与对手持有的相同股票来令其资产大跌从而调整局势。

### 耍你没商量

运气这东西在"大富翁类"游戏中一直都非常重要，而在《富豪街P》中，它的地位更是空前的。即便你有着丰富的游戏经验与运筹帷幄的本事，可如果运气欠佳，那在游戏中依然无法力挽狂澜。并且在很多情况下，CPU都是在明目张胆地将你玩弄于股掌。就拿投骰子获奖金(游戏中抽卡片获得的一个小奖励，抽中者可以得到投出数字与一定系数乘积的金额作为奖励)来说，笔者每次投出的数字基本上都是1，而CPU投出的则必定是6、7等大数字。一旦CPU花重金将某处的过路费提高，我方每次经过时几乎不可避免地会停在该处，在很多情况下只能眼睁睁地看着本不充裕的总资产再次雪上加霜；而反之，CPU似乎总是有办法绕过我方高额的店铺。种种的不公平待遇在游戏中随处可见，要是缺乏"忍辱负重"的觉悟，通常都难以坚持到游戏结束。只有更好地掌握游戏规则，"处心积虑"地提高自己的总资产，并配以一定的运气成分，才有可能获得最终的胜利。

### 后记

由于之前"《富豪街》系列"都是在主流机种上推出的，当SE首次宣布系列最新作将在PSP上登场时 引起了不少日本玩家的唏嘘。游戏发售前，日本BBS上经常可以看到一些激进的NDS玩家要求将其改出在NDS上的言论，而另一方面，表示要为《富豪街P》而购入PSP的玩家也不在少数。可实际上，游戏发售后却没有引起预想中的反响，其销量至今仍未突破10万大关，与PS2版近40万的销 售佳绩相去甚远，而且对PSP 主机销量的带动作用也几乎为0。NDS因为有了《教授DS》等新类型游戏，其用户层得到了极大的拓展，主机销量也得到了突飞猛进；而PSP上绝大部分作品吸引的 却几乎都是原本已经拥有PSP 的玩家，靠的是主机屈指可数的普及量来维持这些作品的销量，这也许正是PSP在日本始终没有突破的原因吧。



话梅杂志&BDM-SMV

# 汉化讯息台

文 小志　编 马修

火热的世界杯告一段落，天气也开始变得阴雨绵绵。汉化者们似乎也受此影响，近半个月汉化游戏的发布方面又是一无所获，那么在这个略显萧条的时刻，看看都有些什么振奋人心的汉化消息放出吧。

## 《大航海时代4》汉化测试版准备起航

来自"远海航行的BLOG"(http://blog.sina.com.cn/u/1237762050)的消息，PSP的《大航海时代4》汉化测试版目前正在全力进行中，汉化者已经放出了大量的汉化效果图，并且同步汇报也在及时更新，如果对游戏的汉化工程感兴趣，可以前往该BLOG或者CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)的相关帖子关注。



## 《真·三国无双 二度进化》中文版消息

这是新近成立的幻想团汉化组正在进行中的汉化作品。汉化者提到因为汉化组刚刚成立，大家都还不是很熟习环境，所以就拿了《真·三国无双 二度进化》这个游戏开始汉化，希望各位喜欢。而截止笔者完稿之时，人物通关介绍汉化已经完毕，相信游戏的发布之日也近在咫尺了，先来看看图片解解馋吧。





## 《超级大战争DS》汉化版启动

消息发布者死神迪奥说，这是WSN小组的测试作品，从已经发布的图片来看，两位汉化者相当谦虚，希望这个人气很高的系列能够得到很好的汉化，以取得更高的认知度。同时在这里预祝他们的汉化工作早日成功。

## 《大战略DS》汉化版消息

无独有偶，NDS上另一款战棋类游戏《大战略DS》的汉化消息也浮出水面，来自PGCG汉化组的消息，游戏的文本汉化目前已经达到100%。目前先放出了一些图片，由于图片的汉化工作还比较多，所以正式放出可能要过些日子。从放出的图片上来看，汉化字体看起来相当舒服，感谢各位辛苦的汉化者。







## 《JUMP超级明星大乱斗》进度更新

由A9VG汉化组汉化的NDS游戏《JUMP超级明星大乱斗》近来又有更新，大量的汉化效果图已经放出，可以看出翻译对游戏中所涉及的动漫原作的了解程度相当之高。另外，发布者也提到本汉化项目不会在8月8日(原作品正式发售1年之日)前公布任何技术细节或汉化补丁(含内部测试补丁)，只会进行进度消息的更新，还请见谅。换言之，也许在8月8日就可以玩到游戏的汉化版了，让我们拭目以待。


话梅杂志&3DM-SMV




PSP原创动作游戏大作《赏金猎犬》即将在9月21日跟大家见面。尽管离发售还有两个多月的时间，但厂商方面对本作的宣传可谓不遗余力。大量的图片和资料向我们表明，这是一款很值得期待的游戏。

文 胧月

**赏金猎犬**

バウンティ・ハウンズ

◆NBGI/XPEC◆ACT◆预定2006年9月21日
◆日版◆人数未定◆352KB◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上

PSP

## 他们是赏金猎犬！

**马克西米利安·威布**

BH－31队的小队长，理性的男人，深受部下的信赖与尊敬。爱称是"迈克斯"。

**亚奇波尔德·格伦达瓦**

左手内藏神秘能量源是他的最大特征，消瘦的身材使他的职业看起来很像一名刺客。

**柯迪莉亚·马克法伊夫**

战力超群的女战士，和战死的父亲一样，身上也有刺青。

**帕西巴尔·马思马迪克斯**

头脑精明、计算精准的狙击名手。

**安德雷·艾尔德里奇**

在乎队友的男人，疯狂崇拜着威布队长。

**贝内迪克特·贝腾德鲁夫**

本人并不喜欢战斗，但是为了还清借款，不得不踏上战场。

话梅杂志&3DM-SMV

## 爽快、战略、动作！

看完六名主要角色的介绍，大家可能还搞不清楚他们究竟是干什么的。不过从他们的装束上，便可知道游戏的背景发生在科幻的未来世界。一种被简称为“ETI”的外星生命体大量入侵地球，为了阻止它们肆虐，银河联邦宇宙军组建了一支拥有强大战斗力的佣兵队伍，残酷的战斗就此开始。



▲独自一人面对这么多的ETI，他有获胜的机会吗？

◀打倒所有杂兵，BOSS终于出现了。

## 斩裂！轰飞！双手武器系统公开

双手武器系统是本作的最大特色之一，本作的战斗方式也因此丰富了许多。玩家可以给角色的双手分别装备上不同的武器，而每只手上能够装备的武器又各有两种，这样角色可以装备的武器就多达四种！对于使用单一武器的ACT感到厌烦的玩家，本作必定能够带给你不同的体验。



◀如果装备中的武器能够攻击敌人，那么该敌人身上则会显示蓝色标记。

### 近身与远程的攻击配合




◀▲赶快换上炮类武器，让敌人化为粉尘吧！

▲近身战时使用刀剑一类的短兵器已经是常识了，远方还有很多敌人，怎么办呢？

## 四大类武器介绍

经典的近战武器，几乎在所有ACT中都会出现。单发的攻击力一般，但是攻击方式丰富，各种招式之间可以形成非常华丽的连技。

剑



◀▲即使被吹飞的敌人，也会受到攻击。



话梅杂志&3DM-SMV

## 薄刃

比剑的攻击范围更短的近身战武器，它的特点就是在攻击后刃刃会形成残像，这些残像可以阻止敌人的靠近。



▲几乎要扑进敌人的怀里，薄刃武器才刚好能发挥威力。

▼薄刃产生的真空波会对敌人实现持续打击。

## 机关枪

射速高、单发威力小的远程武器。能够一边移动一边攻击是它的最大特点，是牵制敌人的利器。



## 大铳

威力巨大，同时发射后自己也会产生长时间的硬直，一般用于远程对单体血牛级敌人的战斗。大铳根据效果的不同，又分四个种类。



## 武器掠夺，敌人的武器也可以使用！

本作中，打倒了ETI后，在它的尸骸附近进行探索就有可能获得战利品，许多武器和防具都可以借此获得。不过，这些战利品并不可以直接使用，玩家必须将其携带返回自己的战舰，经过鉴定以后才可装备。说不定跟许多MMO类RPG一样，本作也会存在一些稀有装备？




▶ 一个敌人身上有可能同时获得两个战利品。

## 游戏模式一览

### 故事模式

游戏的主线模式，详细讲述了这场战争的发展始末。在与ETI的交战的同时，收集各种战利品，积累经验值提升等级，对角色进行个性设计等等，玩家可以体验到RPG一样的剧情和ACT的爽快！

### 挑战模式

该模式要求玩家打倒99个杂兵级ETI外加1个特殊ETI共计100个敌人。敌人本身虽然不是很强，但该模式挑战的正是花费的时间！

### 无线通信对战

利用PSP的无线通信功能，本作能够和朋友进行1对1的对决。游戏支持一张UMD双人游戏，在该模式下玩家可以自由选择自己喜欢的猎人以及关卡。



话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月

# RIDGE RACERS 2

リッジレーサーズ

Namco公司的众多看家大作，如《铁拳》、《灵魂能力》、《皇牌空战》等等，这些游戏在对真实的追求上尽管都不甚苛求，但是在爽快的大前提下又开辟出另一个严谨异常的游戏空间。当然，那个经常伴随索尼主机"123"惯例登场的"《山脊赛车》系列"也不例外。日前，Bandai Namco Games又公布了该系列的最新作，那就是即将在PSP登场的这款《山脊赛车2》。




リッジレーサーズ2

◆NBGI◆RAC◆预定2006年9月14日◆日版
◆1～8人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄




## 本次的赛车女郎是……

提到《RR》，就不得不提永濑丽子。这个美丽的女性在所有FANS的心目中留下不可磨灭的记忆，同时，也为"《RR》每作必有赛车美女出现"的这一惯例打下了基石。本次PSP版《RR2》的赛车女郎具体资料尚未公布，不过在官方预约特典CD的相关情报里，我们看到了这样一张图片，难道她就是本代的"永濑丽子"？




## 经典的"氮气系统"依旧健在！

"氮气系统"是PSP版《山脊赛车》上第一次登场的系统，赛车在飞驰中只要进行了甩尾操作，就可以蓄积赛车的氮气槽，然后按R键便可使用氮气槽让赛车急加速。由于"《RR》系列"里可以利用200公里／小时的速度飞驰出弯道，所以在弯道使用氮气槽更是打败对手的关键！

## 系列最多！多达42条的赛道，让你目不暇接！




本作不仅收录了PSP版前作的所有赛道，连《山脊赛车 进化》、《山脊赛车4》的赛道也包含其中（包括正向和逆向）。令人感兴趣的是，本作的特典CD里收录的BGM曲目也正好有42首，难道刚好对应了着42条赛道？（笑）



X档案 发送编码122668到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至"X档案"。

诺梅尔志＆3DM SMV

## 丰富的车种

对比前作，《RR2》又再次加入8辆新车。这样一来，车辆的总数就达到了62款。这么多漂亮的跑车，驾驶着它们驰骋都市山间的感觉一定很棒吧。



还等什么？赶快去收集吧！





## 世界之旅

前作广受好评的模式“世界之旅”依然会在本作出现。在该模式下，你可以从1993年就发售的初代《RR》开始，将系列的世界体验个遍！在该模式下，玩家需要驾驶爱车转战各条赛道。每条赛道跑完后都会有排名，而当玩家跑完所有赛道后，世界之旅就算结束了。如果你能够在世界之旅中取得不错的成绩，就有机会获得赛道、跑车甚至是更加神秘的奖励，本作的各种隐藏要素会慢慢向你开启。

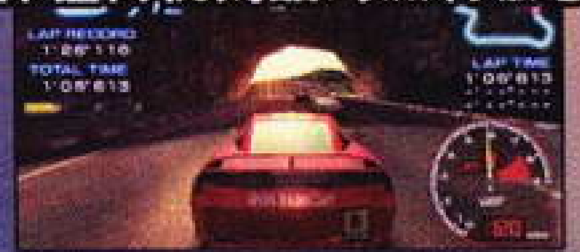




## 新模式追加！街机、时间、无线、决斗、生存！

### 街机模式

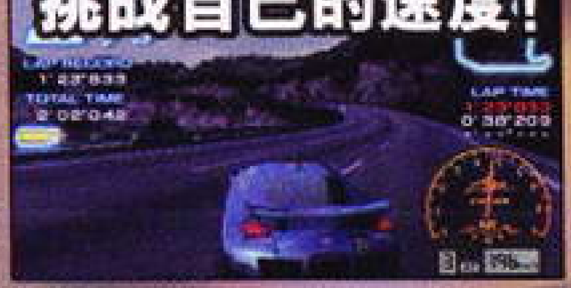
体验街机残酷淘汰刺激感！



▲在赛道上设置多个Check Point，每通过一个点就可以使限制时间得以宽松数秒。

### 时间竞赛

挑战自己的速度！



▲固定跑完一定圈数的赛道，系统会替玩家记录下消耗的时间，向最速挑战的模式。

### 无线对战

最多8人的公路狂飚！



话梅杂志&3DM-SMV

THE FAST AND THE FURIOUS

PSP平台上的赛车游戏数量不少，比如"《山脊赛车》系列"和"《火爆狂飚》系列"都是比较出名的赛车游戏。而Bandai Namco美国分公司近日对外透露了赛车劲作《速度与激情》的最新情报，游戏目前正由来自英国的游戏制作组Eutechnyx加紧开发中。《速度与激情》改编自同名电影大片《速度与激情：东京漂移(The Fast and the Furious：Tokyo Drift)》，游戏主题便是地下赛车，本作将让各位赛车游戏玩家体验到惊险刺激的地下赛车，让追求速度感的玩家们体验一把街头飙车的快感。

文 软饼干

**速度与激情**
The Fast and the Furious
◆NBGI◆RAC◆2006年8月9日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

# 体验街头狂飚的快感，享受地下赛车的乐趣！

与其他赛车游戏一样，本作也比较讲究速度感和真实感，为了能让玩家真实感觉到非凡的赛车动力，因此在系统中加入了诸如动态模糊的特效，能让人产生窒息的晕眩感。在开车的时候还可随意切换视角，配合着出色的音效，当跑车以超高速驶过街道的时候，那震耳欲聋的引擎轰鸣声带给玩家的震憾是不言而喻的。






话梅杂志&3DM-SMV



## 本作拥有甩尾教程

甩尾是赛车游戏的特色，当今绝大多数赛车游戏都有甩尾系统，本作也不例外。为了能让新手玩家快速掌握超帅逼真的甩尾动作，系统还专门提供了相应的教程演示，教玩家该如何正确地掌握甩尾技巧。

## 改装系统依然是赛车游戏中的重头

赛车改装系统也是本作中非常复杂又很具有研究意义的系统，系统为玩家提供了名目繁多的改装选项。本作可供玩家选择的赛车零部件多达300多种，你既可以购买一整套零件，也可以购买单个零件来改造你的战车，这其中包括刹车、离合器和轮胎等常用零部件。同时还能根据自己的爱好来改变自己赛车的外观，本作提供了包括Namco专用标志在内的25个漆色，你甚至还能将美女图案喷绘在你的战车上。



## 名车云集

在各条高速公路上，能一边开车一边欣赏车窗外的风景，不过赛道比较长，一条公路往往需要开半个小时才能完成。当然，一开始并不是哪里都可以去的，你要赢得规定比赛后才能被允许进入新的区域。

## 开放式的游戏模式

游戏中的赛车种类非常丰富，包括100多种各类美国跑车和日本名车，除了现代跑车外，其中还不乏精典的老爷车。在游戏单人模式下，本作与“《极品飞车》系列”和“《午夜俱乐部》系列”类似，同样采用了开放式的城市框架，你可以随意驰骋

话梅杂志&3DM-SMV



# 史努比大战红男爵

Snoopy vs. the Red Baron

◆NBGI◆SLG◆2006年第三季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP



“史努比”是美国著名漫画大师查尔斯·舒尔茨(Charles M. Schulz)生前所绘制的“《花生家族》系列”中的人气角色。如今这条温柔、傻气，但又个性十足的小狗狗又将再一次映入了玩家们的眼帘。不知道本作中史努比又将会有什么惊人的表现呢？我们接下来看看吧！

文 软饼干

## “史努比”摇身一变，成为翱翔于蓝天的战斗飞行员！

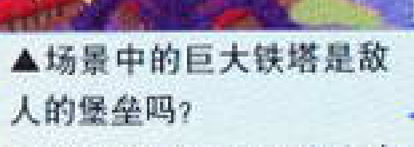
Bandai Namco已经获得漫画大师查尔斯·舒尔茨的版权，并已经全力开始对《史努大战对红男爵》的制作工作。在游戏中，爱做白日梦的史努比与往常一样躺在自己的小红屋顶上睡着了，它做了一个非常神奇的梦：梦到自己变成了第一次世界大战中英勇善战的空军飞行员，并驾驶着老式螺旋桨双翼战斗机翱翔天空，它肩负着击败危害世界和平的“红男爵”的使命，在蓝天中演绎一出经典传奇故事。



▲“史努比”成为了英国皇家空军中的一员。

◀夜间执行低空巡逻任务。

从游戏画面上看，本作有着类似“《花生家族》系列”的漫画风格，游戏中的人物建筑的画风以及飞行的操控性都很出色。游戏包含50多个单人和多人合作任务，玩家将在六个不同的宏伟场景中进行探索，每个场景都有不同的任务等待你去完成。漫画原著中的经典人物都将在游戏中一一出现，比如查理、露西、莎莉、莱纳斯和富兰克林等都将出现在游戏中。除此之外，史努比还有一个小鸟朋友——糊涂塌客(Woodstock)，这只几乎不会飞的鸟可是起到相当重要的作用，游戏时糊涂塌客总是在史努比周围飞来飞去，你可以将其当作武器来使用。



▲场景中的巨大铁塔是敌人的堡垒吗？

◀场景中可以看见委托任务。

游戏为玩家提供了20种威力各不相同的武器，这些武器都充满了童趣，比如类似西瓜霰弹枪的武器等。除了飞行对抗外，你与伙伴们还要面对敌人地面武器的攻击，你必须使出浑身解数保护基地不受敌人破坏。当你顺利完成任务后将获得一定的资金奖励，可以用于购买或者升级战机。在游戏模式方面，除了单人模式外，玩家还能与同伴进入合作模式共同战斗，PSP版中的特定地图支持6人混战。另外，玩家除了可以扮演史努比外，还可扮演“红男爵”一方的角色。



シミュレーションゲーム

# 太閤立志伝Ⅳ

文 LIKY

## 光荣经典名作再临PSP《太阁立志传Ⅳ》登陆掌机

在《三国志》、《信长的野望》等系列相继被移植到PSP后，光荣的又一个知名的系列——“《太阁立志传》系列”也将有作品登陆PSP了，这就是曾经在PC和PS2上登场过的《太阁立志传Ⅳ》，下面我们来看看PSP版的情报吧。

**太阁立志传Ⅳ**
**太阁立志传Ⅳ**
◆Koei◆S·RPG◆预定2006年8月31日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

### 可选择更多的主角

“《太阁立志传》系列”讲述的是日本战国时代最伟大的人物——丰臣秀吉一生奋斗的故事，玩家在游戏中扮演秀吉，体验他如何从一个小小的足轻头奋斗成为关白的经历，独特的S·RPG进行方式是该系列深受玩家好评的亮点。目前该系列已推出了5代，而《太阁立志传Ⅳ》这一作最大的特色就是，玩家在游戏中不仅能扮演秀吉，还能扮演其他身分的角色。在游戏进行过程中，如果玩家遇到的NPC角色跟主角的亲密度达到一定要求，便可获得该NPC角色的“主人公卡”，之后便可选择他作为主角进行游戏了。游戏中可扮演的角色总数超过650人，不仅有大家熟悉的战国知名武将，还有一些不知名的商人或者忍着等等，而游戏的目的也不再是单纯的统一天下，比如如果扮演商人，那么游戏目的可能是积累更多的财富，而扮演忍者的话，玩家可能要为如何成为战国最强忍者而努力了。众多的可选角色和丰富的游戏要素，使得本作的耐玩度相当高。



▲出身于乱世的木下藤吉郎，日后将成为战国时代最伟大的人物。



▲初期要完成大名交给的任务，必须在各地奔波。

### 新颖的卡片战斗

游戏战斗是以卡片为中心进行的，卡片包括有普通的“攻击卡”、“突击卡”，还有“特殊卡”、“技能卡”、“称号卡”等等，卡片之间有特定的相克关系，而战斗就是通过选择卡片来互决胜负。游戏中的卡片总数超过1000种，收集卡片也成为游戏的一个乐趣。



▲卡片是游戏战斗的核心，无论是大规模的军团战，还是一对一的单挑，都要通过选择卡片来进行。

档案 发送编码122669到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至“X档案”。

诺梅杂志&3DM-SMV

# 新生洛克人

"《洛克人EXE》系列"作为GBA上最受欢迎的A·RPG作品之一，在推出了系列第6作后正式地迎来了终结。不过，系列的开发人员当然不会闲着，在洛克人诞生20周年之际，一款继承了《EXE》精神的全新作品即将在NDS上登场了。由于游戏的开发程度并不是很高，所以我们就只能通过和制作人的访谈来了解这个游戏了。关于游戏的名称，我们就暂时将其称为《新生洛克人》吧。

文 铭风



**新生洛克人**
新生ロックマン
◆Capcom◆类型未定◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定
NDS

制作人
## 堀之内 健



1974年1月1日出生，受到《生化危机》这款游戏的影响而在1997年加入了Capcom。之前曾负责过《洛克人EXE4》的制作。此外也参与了《洛克人ZX》和"《EXE》系列"中的其他一些作品的开发。

## 这次的舞台是电波世界，主角能够变身为洛克人！



在"《洛克人EXE》系列"中，我们可以十分清晰地感受到一个电脑世界，并控制主角的导航员洛克在其中冒险。而本作则是一个另类的现实世界，交杂着众多由电波构成的物品的电波世界。比如从左边的图片中，我们就可以看到洛克人在一个由电波构成的道路上奔驰，这样的世界让大家有了更多的想象空间。

◀本作的主角能够变身为洛克人，但具体的细节还未公布。

话梅杂志&3DM-SMV

# 对应Wi-Fi的新时代《洛克人》

——有着众多分支作品的"《洛克人》系列"中，这款冠以洛克人诞生20周年纪念的作品为什么要登陆在NDS上呢？

**制作人：** 本作品的世界观类似《洛克人EXE》，是一个电波世界。之前的《洛克人EXE》的舞台是一个电脑世界，然而网络、通信等关键词在游戏中并没有很好地表现出来。而现在NDS的通信功能十分不错，于是我们便决定将这个功能和游戏的世界观结合起来，这也是本作在NDS上的原因。

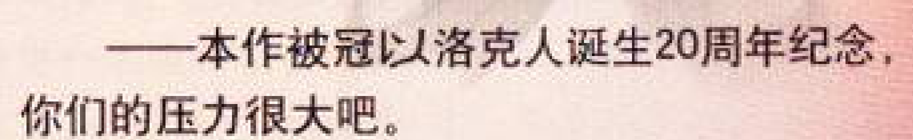
——那么会利用到Wi-Fi通信功能是吧。

**制作人：** 虽然还不能公布详细的系统，但能用到Wi-Fi通信功能是肯定的，这会让你感受到"将世界紧密联系在一起"的魅力。当然，单机游戏部分也是很精彩的。

——本作的游戏类型会是什么样的呢？

**制作人：**；《洛克人》的原点是动作游戏，而《洛克人ZX》就可说是新时代动作《洛克人》的代表。至于本作，将会在《EXE》的基础上进行强化。当然，不会让你一眼看上去感慨："只不过在《EXE》的基础上加了些东西而已"，而会让你在游戏概念上发生变化。





——本作被冠以洛克人诞生20周年纪念，你们的压力很大吧。

**制作人：** 是这样呢。本来将大人气的《洛克人EXE》给终结后进行全新的挑战就是下了很大决心的。而这次又恰逢洛克人诞生20周年，对全体制作人员来说都是一个很大的挑战啊。当然，制作人员们都有信心将新系列做好。

——制作游戏最大的挑战是什么？

**制作人：** 要说的话还是怎么营造好游戏世界了。毕竟创造一个我们现实生活中所不存在的电波世界并不是很容易的事情。不过现在已经完成了，在游戏中大家将会有耳目一新的感觉。我们的主角和同伴们将会在这个世界大展身手。让我们期待这款《新生洛克人》吧！

## 主角和同伴们



▲本作的主角和同伴们，故事将以他们为中心展开。

▲新的敌人，外形上是个赛车。从轮胎上会冒出火焰来攻击。

◀系列常驻的敌人安全帽也会在游戏中登场。

话梅杂志&3DM-SMV

文 LIKY




ファイナルファンタジーIII

备受关注的NDS版《最终幻想III》已经确定了发售日为8月24日，再经过一个多月的时间大家便可以体验到这款经过全新进化的名作。作为1990年FC版《最终幻想III》的重制版，这次的NDS版不仅画面进化为3D形式，系统和剧情方面都进一步强化，给人感觉这就是一款全新的《FF》。经过前几次的连续报道，游戏的面貌已经越来越清晰地展现在大家眼前，这次要给大家带来的是关于召唤兽的情报以及几名角色的介绍，大家同样不要错过哦。


最终幻想III
ファイナルファンタジーIII
◆Square Enix◆RPG◆预定预定2006年8月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆5800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：未定
NDS
相关报道 Vol.28 P10/Vol.39P7/Vol.40P50/Vol.41P34

## 召唤兽强势登场

召唤兽是"《FF》系列"最经典的要素，而系列中最初出现召唤兽这一要素的便是FC版《FF III》，伊夫里特、巴哈姆特等著名的召唤兽正是由《FF III》开始为大家所熟悉。战斗画面经过大幅强化的NDS版《FF III》，对于召唤魔法的表现当然也更加震撼，来看看炎之巨人伊夫里特的演出吧。

### 炎之巨人 伊夫里特

能够操作地狱之火的炎之巨人，作为"《FF》系列"最知名的召唤兽之一而活跃着。




▲被火焰环绕的伊夫里特即将发动攻击。

▲伊夫里特释放的地狱之火将怪物包围。

▼在FC版中，召唤魔法会根据使用者职业的不同而有"白"、"黑"、"合体"三种变化。



3DM-SMV

## 更为方便的自由转职

职业系统是《FF Ⅲ》的核心系统，为了应对冒险中的各种状况，队伍成员们经常需要转换不同的职业，来使冒险更加顺利。在原来的FC版中，转职需要消费水晶点数，越是高等的职业需要的水晶点数越多（水晶点数通过战斗可以获得），而在本作中，水晶点数的设定似乎已经被取消，队伍成员们可以随时随地地自由转职，这一来应该会令冒险更加便利了。


▲游戏的主菜单中可以看到转职的选项，游戏中可以随时随地地进行转职。







▲雷菲亚由武僧转职成为白魔道士，外形发生了明显的变化。从画面中还可以注意到，职业仍保留有熟练度的设定。

## 最初的职业是？

在FC版中，4名主角的最初职业是被称为“洋葱剑士”的职业，虽然这个职业能力低下，但是相信大家一定还记得，游戏后期获得的究极装备——“洋葱套装”必须由这个职业才能装备，装备后能力会大大提升。那么在NDS版中，最初的职业还是“洋葱剑士”吗？从目前公布的情报看来，情况已发生了改变，在NDS版中，4名主角最初会以“无职业”的状态出现，此时的他们不具备任何特殊能力。



## 4名主角的“无职业”状态




▲接受了水晶启示的4名主角。

话梅杂志&3DM-SMV

# 帮助主人公的辅助角色

4名主人公在冒险过程中会遇到各种各样的人，其中有不少会作为辅助角色加入队伍中。在FC版中，辅助角色只是作为剧情发展的关键人物，主角一般只能与之对话，推进剧情，而在NDS版，辅助角色是可以加入到战斗中协助我方的，下面就率先披露两位辅助角色。

## 失去记忆的青年 德修

一身蓝衫的年轻剑士，剑术高超，虽然失去记忆、但本身性格极为乐观，什么都满不在乎。另外他还是个有名的花花公子，对女孩子特别有兴趣。




▲主人公一行与德修的偶然相遇。



◀为了找回失去的记忆，德修暂时加入了主角的队伍。




◀从他的话语中可以看出他乐天派的性格。




▲剑术高超的德修在战斗中会发挥怎样的实力？

在41辑的报道中曾提到了萨森城失踪的公主，主人公一行在“封印的洞窟”中与之相遇，她怎么会出现在这个危险的地方呢？

## 萨森城的公主 萨拉

萨森国王的独女，看起来很有淑女的风范，而实际上却是一位行动快于思考的冲动女孩。另外，她与主角中的一人——因格兹关系非常好。




▶ ▲与萨拉公主意外地在洞窟中相遇。



▲萨拉公主加入战斗后会使用回复魔法，真是值得信赖的同伴。

# 被光之水晶引导的主角们

在39辑曾介绍了4名主人公中的一人——鲁内斯，这次我们来介绍另外两名主人公——阿尔库和雷菲亚。

## 阿尔库

与鲁内斯从小一起长大的少年，同样由乌鲁村的长老抚养长大。与鲁内斯开朗的性格不同，阿尔库性格内向，甚至有点胆小。相比在外面玩耍，他更喜欢在家看书，因此他也学习了更广博的知识。



▲外表文弱的阿尔库，长相也有点女孩子气。



▲阿尔库与萨森城的萨拉公主关系很不错。



▲在村里他也经常成为其他小孩欺负的对象。

## 雷菲亚

出生于卡兹斯村的少女，从小由村中冶炼屋的塔卡大叔抚养长大，性格非常活泼开朗，给人积极向上的好印象，而且容貌靓丽，受到村民的喜爱。不久前因为受不了冶炼屋艰苦的修行，离家出走，最近刚刚回家。



▲性格活泼的雷菲亚也有点任性，突然的离家出走让塔卡大叔担心不已。



▲看到雷菲亚安然回家，塔卡大叔也高兴得忘了责备她。



▲雷菲亚与鲁内斯等人的相遇。注意看最左边人，难道是西德？

话梅杂志&3DM-SMV

## 莫古利的身分?

"《FF》系列"最具人气的吉祥物——莫古利，以可爱的形象博得无数玩家的喜爱。在FC版中，莫古利只生活在大魔道师德加的身边，而在NDS版，他似乎经常出现在不同的场所，难道他担任着什么特殊职务吗?



## 新职业继续公开

### 使用弓箭的专家 狩人

狩人是使用弓箭的能手，擅长远程攻击，即使站在后排攻击，也不会使攻击力降低。特殊技能"乱射"是使用弓箭连续射击，而攻击对象是随机的。

▲连击数多达15Hits，给敌人造成的伤害不小。

▲转职为狩人的阿尔库发动了"乱射"技能，身体开始发光。

### 利用地形来战斗的职业 风水师

风水师是一个特别的职业，他能利用地形来攻击敌人，根据战场地形的不同攻击的方式和效果也不一样。在FC版中，如果攻击失败了，自身还会受到伤害，不知本作会不会延续这个设定。



▲根据地形的不同，风水师的攻击力、攻击属性、追加效果都不相同。




这款纪念"《古惑狼》系列"诞生10周年的作品发售在即，制作小组换成日本国内厂商后，游戏方式也确实发生了很大变化。目前已经确认游戏支持一卡多连，并且包含了40种迷你游戏。今天给大家重点介绍的，是本作中新加入的画板系统。

文 胧月

**古惑狼 节日狂欢**
クラッシュ・バンディクー フェスティバル
◆Vugames/Dimps◆TAB＋ACT◆预定2006年7月27日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS
相关报道 Vol.40 P62

## 画板系统 Motion Panel

游戏本身的TAB＋ACT的游戏方式已经算比较奇怪的了，但创意无止境，本作还搭载了供联机玩家用的聊天版，一个小小的聊天工具，可以玩出来的花样可不少哦。

## 作成自己的个性画板



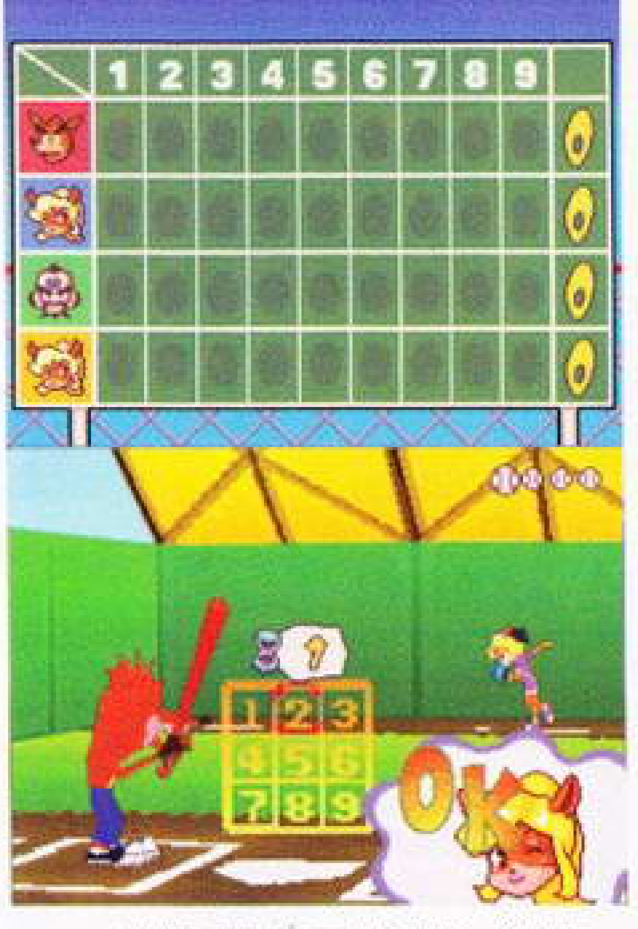

画板的基本形式是文字＋图形，玩家可以事先编辑文字以及配合图形，然后存储下来，最多存储三条。在游戏时便可以将事先编辑好的句子发给朋友了。这种交流工具尽管在很多MMO类RPG中都有出现，但本作里可以编辑的选项更加丰富。除了改变台词外，还可以改变角色的脸，并且连台词的边框形状也可由玩家自己设计。

## 画板的三大作用

### 妨碍

试想一下，正当朋友全神贯注地跟自己比赛时，他的屏幕上面突然出现一个大大的台词框——一张猥琐的卡通脸伴随着"哇哈哈"的笑声，会让他感到多么不爽，抓住机会，超过他吧！

### 鼓励




当然做人不能那么绝情，适当给予一些鼓励也是必要的。

### 提示

如果自己是一个老鸟玩家，对于游戏中的谜题已经烂熟的话，还可以利用画板给予发愁的朋友以提示。



▲正在为寻找关键道具发愁的玩家，提示他吧。

X档案 发送编码122670到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至"X档案"。

文 软饼干



# 星际火狐 秘密指令

| 星际火狐 秘密指令 |
| --- |
| スターフォックス コマンド |
| ◆Nintendo◆STG◆2006年8月3日◆日版 |
| ◆1～8人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元 |
| ◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄 |
| Vol.40 P32 |

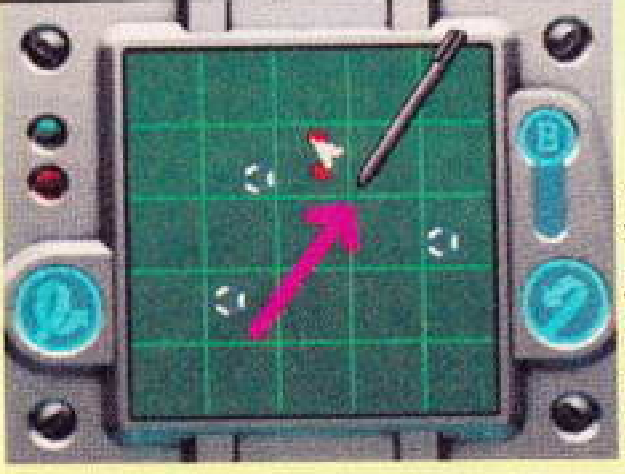
任天堂曾在今年E3游戏展上公布的3D射击游戏《星际火狐DS》的正式名称确定，这款游戏将被正式命名为《星际火狐 秘密指令》。本作将继承N64版的风格，其中战斗和移动将分开进行，此外还拥有丰富的分支任务。本作同时也设置了多人连线模式和对战模式，可支持4名玩家通过Wi—Fi上网联机或8名玩家小范围联机。

## 空中战操作情报！

作为一款NDS游戏，游戏操作方面不用想也知道会利用到触摸功能。游戏中，玩家操纵飞行器的过程几乎全部是以触控笔点击下屏来完成。

### 空中翻滚飞行





◀用触控笔划动下屏就能控制飞行器的移动方向。



◀用触控笔划动机身两侧就能让飞行器转动。

### 投掷炸弹



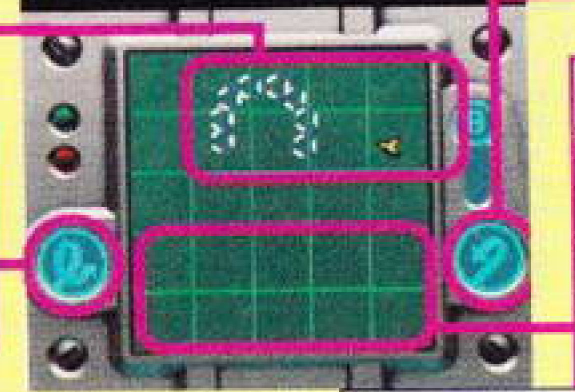
▲用触控笔点击"B"标记就能投出炸弹。

### 界面按键操作




双击下屏的这个区域就能加速飞行。

点击这里可以进行连续翻滚飞行。



点击这里可以实现180度掉转机头。

此区域是减速区，点击这里可以减缓飞行速度，起到刹车作用。

### 按键发射激光

十字键和ABXY这几个键都当作是射击键来使用。



无论惯用手是左还是右，都能满足玩家需求。



发送编码122672到958867311（移动）/92190511（联通）可收藏本文至"X档案"。

## 空战收集任务！

击倒敌人后会出现“星星”，这些都是可以收集的哦！在一定时间内获得规定数目的“星星”便可以通过该关卡。根据评价好坏，“战略移动”版面中的行动次数可能会增加。




▶当击破敌机后“星星”出现。画面右下角显示的本关需要收集的“星星”总数。画面中间的数字则表示限制时间。




▲下屏的红点代表敌人




▲ 敌人的巨大母舰出现！




◀搜寻敌母舰的弱点所在。

## 战略移动要素！

游戏中，要想消灭全部敌人，在战略地图上的移动路线也是很重要的。对敌人行动路线进行预测是需要重点考虑的。

### 飞行路线的设定




▲目标是下屏右上角的敌人基地。从自军母舰上出发后便要设定飞行路线了，飞行的路线是用触控笔来画出的。

### 敌我双方同时行动



▲自军在行动的同时，敌人也在行动。同样的，敌人的目标就是你的母舰。



▲敌人战斗机群，小箭头代表大致移动方向。

### 与敌人接触后便会进入战斗画面






▲抓紧时间击破敌人吧，可是有时间限制的哦。




话梅杂志&3DM-SMV

## 行动次数限制

在行动终了以后，屏幕上方会出现这个标记。要想成功击破敌人、击毁敌人总部，必须在残余回合数归零前完成任务。




▶还剩余3个回合，加紧时间了！

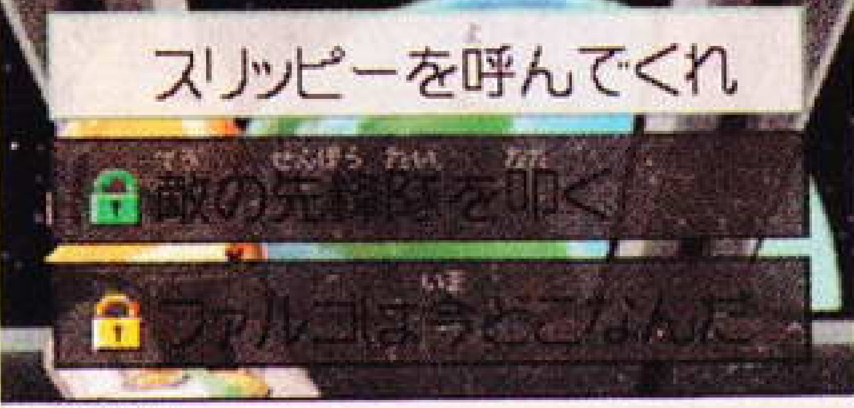
## 主要登场角色公开！

Peppy
Fox
Falco
Crystal
WANTED
STARWOLF
LEON
Slippy
Starwolf

## 战斗开始前的对话可以引发分支路线




▲对话中会有选项提示，选择不同的回答便能进入不同的分支。




▲反复进行一个任务的话会出现新的分支路线。



话梅杂志&3DM-SMV

文 铭风




在日本大受欢迎的卡片游戏《甲虫王者》所改编的NDS游戏《甲虫王者 通往冠军之路》的第二作登场了！相对前作，游戏在战斗等方面进行了强化，让你能体验更激烈的战斗。

**甲虫王者 通往冠军之路2**
グレイテストチャンピオンへの道2
◆SEGA◆RPG◆2006年7月27日◆日版
◆1－8人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定
NDS

## 大魄力的战斗场面

掌机版《甲虫王者》相对于卡片游戏的一大优势就是能在战斗中体验到十分有魄力的甲虫战斗，这在前作中已经十分明显了。本作在继承了前作大魄力战斗场面的基础上还新增了众多2005街机版才有的甲虫卡片以及众多必杀技能，让你玩得过瘾。



## 通过通信对战来8人同乐

《甲虫王者》最大的乐趣莫过于进行对战了，本作中的“通信模式”被大大增强了，能够支持最多8人进行对战。此外还能够自行设定多种规则，让战斗更加丰富。而在对战后，还会在游戏中记录你的对战成绩。当然了，通过通信来交换卡片也是必不可少的。



本作支持最多8人进行对战

## 和同伴们阻止黑暗组织的阴谋！

在本作中，我们的主角是一名热爱甲虫对战的少年，因此结识了前作中的奈布博士。而前作中的大反派黑博士这次依旧不甘于平静，为了强占稀有甲虫卡片，将奈布博士抓了起来。于是，为了解救奈布博士和维护世界的和平，我们的主角和甲虫王乔尼一起开始了冒险。



和乔尼一起开始寻找博士的冒险



# Touch! BOMBERMAN LAND

ボンバーマンランド

文 LIKY

今天是金炸弹人的生日，他爸爸给他的生日礼物就是，让他和朋友们一起去炸弹人乐园尽情狂欢一天。炸弹人乐园有着各种各样的节目和游乐设施，是一个充满了欢乐的主题公园。玩家将扮演金炸弹人朋友们中的一个——白炸弹人，和其他的同伴们一起在这个乐园中探险和游玩，他们将会在炸弹人乐园上度过怎样的一天呢？接下来我们就来看看吧。

**触摸！炸弹人乐园**

Touch! ボンバーマンランド

◆Hudson◆ETC◆2006年7月20日◆日版
◆1～8人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

## 体验各种精彩的小游戏

本作的游戏内容是由众多的小游戏构成的，在炸弹人乐园上有各种各样的游乐设施，我们的主角会与同伴们在各种小游戏中展开对战，争夺“炸弹人之王”的称号。这些小游戏基本都是利用触控笔来操作，规则简单，对抗激烈。而且，这些小游戏都支持联机对战，很适合多人同乐。

### 炸弹人赛跑




快速地左右滑动触控笔让炸弹人加速，看谁最先冲过终点。

### 炸弹人弹跳




为了让在蹦床上弹跳的炸弹人跳得更高，碰到更多的炸弹，玩家要在炸弹人踩到弹簧床的瞬间使用触控笔点击，如果时机正确就会弹得更高。

发送编码122671到958867311（移动）/92190517（联通）可收藏本文至“X档案”。

## 炸弹人垂钓




在大海上钓炸弹的小游戏，玩家要从钓竿开始画一条线连到海上的炸弹，要注意的是钓竿颜色要与炸弹颜色一致。

## 炸弹人敲击



当上屏幕的出现炸弹后，玩家要立刻找出下屏幕相同颜色的炸弹并敲碎，成功的话点数就会增加，考验玩家的反应力哦。

## 收集碎片，开启新的游玩项目

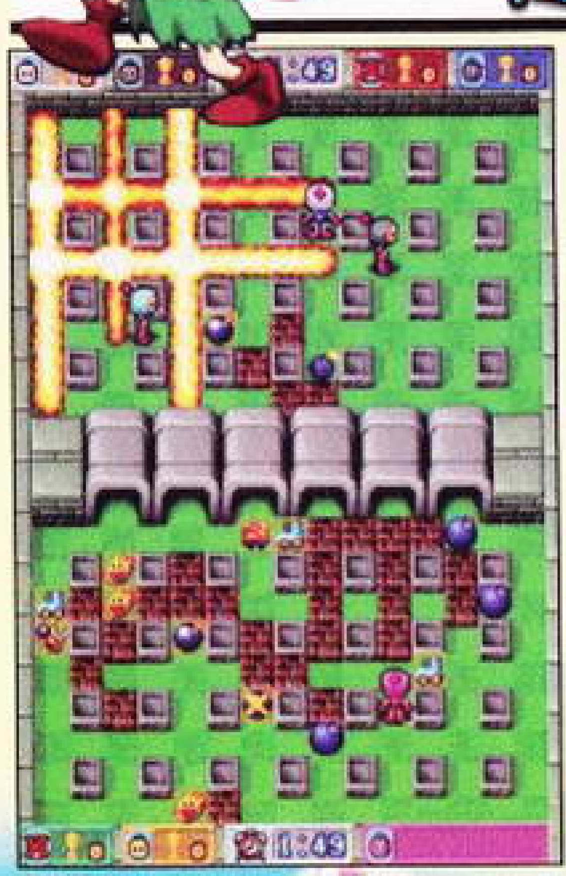
炸弹人乐园是一个非常大的主题公园，而在最初，主角只能在有限的区域内活动，所能玩的项目也有限，要想玩到更多的游乐项目，必须收集碎片开启各种设施大门才行。碎片分为“黑桃”、“梅花”、“红心”、“方片”4种，不同的游乐项目所需要的碎片种类和碎片数量都不一样。那如何收集碎片呢？一种方式是通过玩迷你游戏，另一种是在宝箱中获得。只要收集更多碎片，就能玩到更多的游戏，同时，也可前往更多新的区域。


▲收集更多的碎片，便可玩到更多的游戏。


▲在宝箱中获得了碎片。


▲收集了足够的碎片，新的游乐设施的门便打开了。

## 传统的对战模式依然保留


◀经典的多人混战，场面热闹非常。

“《炸弹人》系列”最经典的多人联机对战模式在本作中依然保留了，游戏支持最多8人联机对战，而且可以实现1卡多人联机哦。配合着NDS的双屏显示，8人混战的热闹场面一定会让你热血沸腾，到时候一定要叫上更多的朋友一起来呀。



掌机迷杂志&3DMGAME

# Rune Factory
ルーンファクトリー

文 铭风

NDS版的《新牧场物语》的发售日正式决定了！《牧场》的爱好者们在8月24日就能体验到这款另类的系列最新作了！由于完成度的提高，这次厂商公布了许多新情报，让我们来看一下吧。

**魔法工厂 新牧场物语**
ルーンファクトリー 新牧场物语
◆MMV◆SLG◆预定2006年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS
超天报道 Vol.29 P26 / Vol.34 P62 / Vol.41 P45

## 使怪物成为同伴的方法

本作最大的改变便是怪物这个要素的引入了。游戏中，只要你装备新道具——“好关系手套”，然后在地图上对怪物使用就可以了。当怪物头上冒出心形符号的话就有可能成为同伴了。但是使用手套时主角是处在无防备状态的，此时很容易受到攻击。游戏中有许多外形、功能都不同的怪物，能够帮助你经营牧场。

## 遭遇怪物后有三个选择




**战斗**
▶用主要武器剑来打倒怪物，被打倒的怪物会回到森林里去。

**逃跑**
◀ 如果此时你的体力已经不多了，那么还是不要去招惹怪物为妙。

**抚摩**
▲用“好关系手套”来抚摩怪物，争取将其收为同伴，不过你也要做好被打的觉悟啊。


诺梅杂志&3DM-SMV

## 新怪物登场




## 让怪物同伴来帮助战斗和耕种

成为同伴的怪物，能在小屋中饲养着。然后能够让它们像系列其他作品中的小精灵一样给予你帮助。既可以带着它们到各处冒险，帮助你战斗。也可以让它们帮助你经营牧场，发挥各种各样的作用。

▶ 开发牧场也是件劳心劳力的事情，你能够叫半兽人来帮你耕种、播种和浇水等等。




## 全动画片头

本作是系列第一个有全动画片头的作品。以男女主角为主的精美的片头清楚地为大家展示了游戏的世界观。




君梅杂志&3DM-SMV



## 对话时会显示角色半身像

在NDS版的本作中，村庄中的角色依旧有着自己的行动规律，同时在好感度变高后也会发生各种事件。本作在和每个角色对话时都会显示角色的半身像，同时根据对话的内容，角色的表情也会发生改变，给人活灵活现，个性十足的感觉。




▲和大小姐初次见面的情景，他的眼中充满着怀疑的态度。

◀当轮到主角说话时，也会显示主角的半身像。

## 最后的候补女友

在以前的前线中，我们已经为大家介绍了许多游戏中的候补女友。而这次，官方公布了最后一名候补女友，此外还公布了两名新角色，下面就为大家介绍一下。此外官方还透露了，除了公布的候补女友外，游戏中还有着隐藏的女友存在，看来本作的隐藏要素依旧很多。







艾得医院的创办者，是个知名的医生。因为医治了很多病人而受到村民的爱戴。

杂货店的老板，候补女友罗杰塔的父亲。是个严厉但温柔的人。

在艾得医院工作的护士，对任何人都十分温柔，是镇上的偶像级人物。



诺梅杂志&3DM-SMV



# 星空的神话

## ——解读十二星座与游戏

十二星座来源于希腊神话，出现在浩瀚星空，延伸于现代社会，在各种占星测运、心理测试中有着重要地位。每个人一出生就对应一个星座，现在已如十二属相一般被人们所接受。在现在的个人资料中，肯定不会少了“星座”这个属性，尽管此人的个性可能与星座形象相差甚远。

而这里所说的游戏，则专指电视、电脑、掌机游戏，是现代科技的产物。在现实世界中做不了的事，我们可以在虚拟世界中尽情做；在现实世界中根本不存在的东东，在游戏世界中可能大出风头。不知道“游戏”为何物者，估计也不会买这本《掌机王SP》读这篇文章吧？

那么，当游戏遇到星座，会发生什么事呢？

上帝说：“要有十二星座！”于是，“十二星座”概念、形象诞生，供占星人士、时尚男女们津津乐道。

上帝说：“要有游戏！”于是，电视、电脑、掌机游戏诞生，让天下玩家痴迷其中。

上帝说：“要让游戏中有十二星座！”于是，本文就诞生了——




文 掌机王阳光学员 菜马hmzcyh 编 马修

话梅杂志&3DM-SMV

# 白羊座(牡羊座)(3.21~4.20)

星座关键词：绵羊　星座代表词：温顺、平和

星座形象代言：绵羊(《羊之心情》)




通常在十二星座最先登场的白羊座，其原型"绵羊"也在各大游戏中有一定的戏份。但真要作为"主角"的话，那恐怕非《羊之心情》里的绵羊莫属了。在这个游戏中，你扮演的是一条牧羊犬，(当然你要是想扮演牧羊猪的话也可以……)责任就是保证绵羊们的安全和看好那些喜欢乱跑的绵羊。虽说玩家没有直接控制绵羊，但牧羊犬的烦恼也是很多的：绵羊们根据毛色和毛价的不同，有着截然不同的个性，赶起来也有不等的难度，碰到一些喜欢聚在一起的温顺白毛羊还好说，可要是碰到一些戴墨镜装酷且特立独行的黑毛羊就没那么好办了；羊逃跑的地方也是啥地儿都有，有最基本的牧场、农场，也有茂密的森林，甚至会有阴森的城堡(汗，这些羊难道很喜欢冒险)；要是这些地方安全一点也就罢了，但在场景中偏偏有些麻烦的机关，比如传送带、拖拉机、岩石什么的，也不知道牧场主到底是怎么想的，竟把牧场设在这么一个险象环生的地方。牧羊犬不但需要赶羊，还得随时注意羊们的安全，一旦羊死得太多那就等着GAME OVER吧。还有，既然游戏名叫《羊之心情》，那牧羊犬也要注意羊的心情好坏，心情可是决定羊是否听话的重要因素。看来，做犬难，做一只称职的牧羊犬(更难。虽然这些羊不太听话，但造型都是超级可爱，作为玩家的你想骂也不忍心吧。只是，看着GBA屏幕上这么多羊，真的不会被催眠么？

绵羊们的性格通常都非常温顺，就算毛被剪得跟葛优似的(汗)也毫无怨言，这也决定了它们在游戏中通常只能作为主角们的衣用或钱用工具，虽说羊肉味道也很不错，但好像还没有哪个游戏中的人们会把毛皮珍贵的绵羊拿来食用。在遍地都是热血战斗的游戏世界里，绵羊们通常都还是老老实实地呆在一起吃草。《口袋妖怪》里的电绵羊可以作为POKEMON参与战斗，这也算是一向讲究"以和为贵"的绵羊们难得的一次登上战斗舞台了。一般的绵羊呢，还是很温顺的……










## 星座传说　牡羊座

特塞里亚国王阿塔玛斯和王妃涅佩拉结婚，两人生了一对双胞胎，哥哥是普里克思，妹妹是赫雷。但国王却和特贝的公主伊诺娃有段婚外情，将涅佩拉王妃赶出宫，而迎立诺娃为新妃。当伊诺娃王妃有了自己的孩子后，要杀死前王妃涅佩拉所留下双胞胎，她收买占星师向国王告状：若不将前王妃所生的孩子送给宙斯当祭品，众神将大怒，今年就会闹饥荒。涅佩拉知道后就向宙斯求救，于是宙斯就派天上的黄金牡羊去载这两兄妹至天空彼方。因速度太快，妹妹跌落大海，白羊就一边回头看妹妹，一边守护着哥哥，形成了现今的白羊座。





话梅杂志&3DM-SMV



# 金牛座(4.21~5.20)

星座关键词：猛牛　星座代表词：凶猛、疯狂

星座形象代言：米诺陶斯(《恶魔城》)



▲黄昏下的米诺陶斯。

忽然发现“牛”这个词的范围实在太大了，很难找到没有“牛”存在的游戏。如果要与金牛座的代表词“凶猛，疯狂”联系起来的话，著名牛怪米诺陶斯可谓最佳典型。最开始米诺陶斯并不能算完全的牛，只能算是“牛头人身”的怪物。到了后来，制作游戏的厂商们干脆把它变成了完全的牛，区别只是此牛可以直立行走而已。通常米诺陶斯都是拿着一把巨大的斧头，在专属于它的地盘等待着主角们的到来——别的不说，单是那把比主角还大的巨斧就够让人倒吸一口凉气了，而且那把怎么看怎么都有上万斤的斧头并没有让米诺陶斯的动作变慢，如果主角动作不比它快的话极其容易被秒杀。除了斧头外，米诺陶斯有时也用用别的武器，比如链球，柱子什么的，但可以肯定的是它用的肯定都是吨位级的大规模杀伤性武器，也难怪它通常都是作为BOSS出现了。(人们都说牛爷是信佛吃素的，这同样是牛咋差距就这么大呢？)在主角越来越强，BOSS开始向杂兵靠拢的大势下，米诺陶斯也开始别量产化而沦落为跑龙套的杂鱼了。不过，在您第一次见到米诺陶斯时，还是小心点好，那把斧头可不是吃素的。

就如上文所说，除米诺陶斯外，大多数游戏都是有“猛牛”这种厉害角色存在的。这些牛们通常都很凶猛，攻击敌人不顾一切，那疯狂的劲头怕是连得了疯牛病的牛都会自愧不如。除了超常的攻击力以外，《恶魔城》中还有种石化牛，它喷出的“石化”气息让人怀疑其肠胃到底是如何长的。在中国的传说中，还有一个叫“牛魔王”的老大级人物，据说是上天入地，七十二般变化无所不能，可惜由于他出现的地方和方式实在太杂，到最后都没人知道“牛魔王”到底应该是什么样子，也许只有他的拜把兄弟孙猴子才知道吧。总之，在提到这些猛牛时，玩家们恐怕都会说：“这些牛，实在是牛！”




▲这个就是石化牛了。



▲这个米诺陶斯可太震撼了。



▲看看谁的斧子大！

## 星座传说　金牛座

希腊哈莫尼亚地方的贝纳斯河，国王贝纳斯有位美丽的公主赫洛蓓。有一天，公主和侍女们到野外摘花，玩耍，突然出现一只如雪花般洁白的牛，以极温柔的眼光望着赫洛蓓，其实这只牛是仰慕公主美色的宙斯变的。一开始公主的确大吃一惊，但仍走向温驯的牛的身旁，轻轻抚摸它。由于公牛显得非常乖巧而温驯，于是公主就放心的爬到牛背上试骑，忽然间牛奔跑了起来，最后跳进爱琴海。公主紧抱着牛，海里生物皆出来向宙斯行礼，公主终于知道牛是宙斯的化身，到了克里特岛后，就和宙斯举行婚礼，化身为牛的宙斯和赫洛蓓公主过着幸福的日子。



话梅杂志&3DM-SMV



# 双子座(5.21~6.20)

星座关键词：双胞胎　星座代表词：多重性，手足情

星座形象代言：姬百合姐妹(《TO HEART2》)



▲一副楚楚可怜样子的姬百合珊瑚。

别看到“双子”就以为是两个男孩组成的双胞胎，在日语里“双子”可是无论性别的双胞胎。而在掌机平台上最为著名的双胞胎，应该就是同人移植游戏《TO HEART2》里的姬百合姐妹了。姬百合珊瑚和姬百合琉璃是一对好姐妹，虽然性格差别极大，但这不影响她们之间的感情。姐姐珊瑚，虽是姐姐，但口无遮拦，想到什么说什么，毫不掩饰自己对任何人的好感，做事看起来象是完全不经过大脑，第二次见面就吻别人……(男主角：“啊啊啊，我的初吻啊……”众珊瑚FANS：“去死吧，你这臭小子！”)别看她这样，事实上她还是个天才少女，尤其在制造“女仆机械人”这一方便(或者说邪恶？)的事物时更是得心应手。妹妹琉璃，自认为最重要的责任就是保护好姐姐，总是在姐姐要做一些“出格”的事时出现阻止，对任何接近姐姐的异性生物均抱有极强的敌意。(汗)老实说，这对姐妹的感情好得已经有些过头了，男主角出现破坏这种关系，应该说是值得庆幸还是遗憾呢……



双胞胎在掌机游戏中的戏份不多，但超出“2”这个局限的“N胞胎”却有很多，他(她)们不但外型一模一样，性格、语言、动作也是如出一辙，让人不得不猜想“N胞胎”是否是克隆生命体(如果没印象的话请参考《口袋妖怪》里的护士乔伊们)。如果要说真正意义上的“双胞胎”的话，《MOTHER3》里的两兄弟可算是近期比较著名的一对，毕竟双胞胎们外表、声音等可能完全没差别，性格却可能完全不一样，所以小吵小闹小打，闹闹矛盾不可避免——即使如此，双胞胎的感情也是不会分离的。如果哪位希望有个兄弟姐妹却又不打算让老爸老妈违背计划生育基本国策，那还只有当双胞胎之一这条路可走了。(玩笑，呵呵。)



▲姐姐由我来守护！

## 星座传说　双子座

好色的宙斯迷恋着斯巴达王妃勒达的美色，为接近她而化身为天鹅，两人生下了一对双胞胎——神子波拉克斯和人之子卡斯托。两个人都是骁勇的武士，经常联手立下大功勋。他们还有一对双胞胎堂弟——伊达斯和林克斯。一天四人准备去抓牛，他们抓了很多牛，并准备平分时，贪心的伊达斯和林克斯趁波拉克斯、卡斯托兄弟不备时，将牛全部带回去。被激怒的两对双胞胎大起争执，结果伊达斯用箭将卡斯托刺死。波拉克斯伤心得要随卡斯托赴天国，但却因为拥有永远的生命而不能如愿。他的悲痛感动了宙斯，就为他们二人设立星座，分别住在天国和死亡之国。





话梅杂志&3DM-SMV

# 巨蟹座(6.21~7.21)

星座关键词：螃蟹　星座代表词：坚固的防御，横行无忌

星座形象代言：螃蟹(《女神侧身像 蕾娜斯》)



▲看似很好欺负的螃蟹。

螃蟹？没错，就是螃蟹。游戏中需要各种杂兵的存在，而"横行霸道"、挥舞两把大钳子的螃蟹自然逃不过制作者们的法眼。普通的螃蟹被巨大化后，成了货真价实的巨蟹，也开始让玩家们头疼，在《女神侧身像 蕾娜斯》里出现的螃蟹们就是典型。它们看起来好象是一副很容易欺负的杂兵样，但很快女神和英灵战士们就发现完全不是这么回事。对，它们的攻击力确实不咋地，但防御力却高得令人发指，无论你拿着攻击多高的武器，只要没有对应它的弱点属性，战斗过程就会是这样：魔法先上，伤害为1；弓箭接着，一串"1"；矛和大剑轮番上，还是不断出现的"1"；最后四个人最强的决定技全都打在螃蟹身上，确实是一套超华丽的连续技，不过出现的伤害值足够让女神颜面扫地——一大串更加华丽的"0"……估计这样就会有不少人想摔PSP了。当然，螃蟹是有弱点属性的，只要利用这点就能轻松干掉它，但让人郁闷的是不同地方出现的螃蟹弱点也是不一样的，碰到一只螃蟹还好说，要是来个一群三四只的话，我想大多数人会选择逃跑，毕竟为了做掉一只螃蟹而大量扔宝贵的魔法水晶实在是太得不偿失了。(那些只用物理攻击的同志们，佩服你们！)这大概也是螃蟹们为什么能在《女神侧身像》的世界中横行无忌的原因。(它们的那层壳到底是什么做的？)







▲人类退化史，从原人到螃蟹。

与之相比，其他作品里的螃蟹就没有给人这么深的印象了。它们通常都是作为小型杂兵出现，很容易就能解决，不像《女神侧身像》里的那么BT。虽说其在被巨大化而成为"巨蟹"后，也有成为BOSS的可能，可在勇者们的征途中也只能作为一块郁闷的绊脚石。翻身当主角的螃蟹几乎没有，不过在多机种上登场的Hudson著名游戏"《原人君》系列"中，可爱的原人君常常被巨石压到，不断被压扁，最后竟然被压成了——一只螃蟹？真是神奇的压法，难道说巨石上带有改变生物基因的成分？有些地方必须要被压成螃蟹(汗，这样说好奇怪)才能通过，也算是让螃蟹们尝到了一回当"主角"的滋味了。

## 星座传说　巨蟹座

宙斯和人间女孩阿克梅妮生了儿子海格拉斯，(又见宙斯……)海格拉斯后来和德贝的公主结婚，并生了孩子过着美满幸福的生活。由于宙斯正后赫拉的咒语，海格拉斯竟亲手刃妻，自己也正欲自杀，宙斯为了让他赎罪，便将他任命为耶里斯特斯王，但他必需经历十二大冒险行动，其中第二项是制服住在沼泽中的怪物西多拉。西多拉是只有九个头的巨蛇，躲在沼泽附近的洞窟内，海格拉斯对其投火炬，激怒的西多拉则吐毒气攻击，同住在沼泽里的大巨蟹眼见西多拉苦战，便跳出咬海格拉斯的脚，结果巨蟹被踩碎，西多拉也被制服。赫拉因感伤它的逝世，而在天上设立了巨蟹座。



话梅杂志&3DM-SMV

# 狮子座(7.22~8.21)

星座关键词：狮子　星座代表词：威严，勇猛，王者风范

星座形象代言：狮子王辛巴




从古至今，恐怕没有一种“真实动物”(请注意是真实的)比狮子更“王者”了。在诸多动物中，狮子不但勇敢，威武，帅气，而且具备一种其它动物所不具备的“王者风范”，这也难怪无论是古代还是现在，只要是与“王”相关的题材就少不了狮子，而其中最具有代表性的，无疑就是迪士尼经典动画《狮子王》里的主角——狮子王辛巴了。为了报杀父之仇，为了夺回属于自己的国土，为了成为真正的王——辛巴的奋斗史早已成为人们津津乐道的话题。由于原作故事实在太广为人知，这里重点介绍一下辛巴陛下在掌机游戏中的表现。因为该电影是上世纪90年代中期的产物，所以现今的当红主机上几乎看不到这位“真王”的演出，GB和GBA上分别有一部相关作品，素质也都不错，可惜均被掩盖在众多大作的光芒下。真正让辛巴出了点风头的，应该是Square Enix与迪士尼联手打造的大作《王国之心》，在PS2的《王国之心》和GBA上的《记忆之链》中，辛巴均是作为召唤兽登场，(因为国土被无心毁灭了……)虽无特别剧情，但其极富个性的演出相信给不少玩家留下了深刻的印象。尤其是在《记忆之链》中，“辛巴”的卡片还可以和多种其他卡片组合连击，使辛巴拥有了更多精彩的表演。尽管这样，比起在动画里，一代王者辛巴的游戏中遭遇还是让人觉得惨了点。还好，在PS2最新的《王国之心2》中，辛巴陛下终于拥有了自己的国土和剧情，这也算是众望所归了。


▲辛巴陛下发威了！

单说狮子的话，那ACG(动画、漫画和游戏的合称，下同)作品中的类似形象可以说是数不胜数，既有勇猛的王者，也有胆小的懦夫，个性的不一样也成了狮子受不同人们欢迎的重要原因。此外，还有不少更加独特的“合成形象”，如鹰头狮，蝎尾狮等等，更可看出狮子形象的影响之广泛。还有一个极其独特的分支不得不提，那就是大家熟悉的“狮子吼”——真实狮子的吼声惊天动地，而这种像是“气功”的“吼”甚至能给敌人造成肉体和精神上的双重伤害，轻则鼓膜震破，重则全身瘫痪。更可怕的是，不知为什么，这一恐怖的招式多为女性专用，不但杀人于无形之间，被挂的人还往往死不瞑目。看来“河东狮吼”的影响力不容小看啊，建议不要和拥有这一恐怖秘奥义的敌人(无论男女)正面冲突，否则真得会死得既难受又难看的……


▲《永恒传说》中法拉大人的“狮子战吼”！(汗)

## 星座传说　狮子座

宙斯和阿克梅妮所生之子海格拉斯被任命为耶里斯特斯王，他要去执行十二项困难的任务，第一个任务是制服在涅梅谷的不死食人狮，这只狮子专吃家畜和村人，人人畏惧，以前曾有人去讨伐但未见生还者。来到涅梅谷的海格拉斯也迷路好多天才发现狮子的踪迹。海格拉斯欲射箭攻击，但因狮皮太硬而射不透；用剑砍剑也弯掉了，于是他用橄榄树制成粗棍，用力往狮头打去，此时不怕弓剑的狮子也畏惧发怒的海格拉斯，被海格拉斯绑住脖子，终于狮子被他击退。天后赫拉为了感念这只狮子，便在天上设立了狮子星座。





话梅杂志&3DM-SMV

# 处女座(8.22~9.21)

星座关键词：纯洁少女　星座代表词：纯洁，温柔，恬静

星座形象代言：冢本八云(《校园迷糊大王》)




处女表意为没有过性行为经历的女子，用到动漫中就是纯洁的少女。动漫中这样的角色实在太多了，权衡再三，最终决定由《校园迷糊大王》里的冢本八云来担当形象代言人(虽然她其实是白羊座的)。冢本八云是主角冢本天满的妹妹，与姐姐的迷糊、活泼和天真可爱比起来，八云显得温柔，恬静，能照顾人。八云MM具有漂亮的外表、聪明的头脑、万能的运动神经……基本上已经达到了“完美女神”的地步。你大概会说这样的设定在动漫游作品里面太常见了，可你如果以为八云MM仅仅只有上述这些特点就错了，八云MM具有能读懂喜欢她的人的内心的能力，而这对于从来没有恋爱经验的她明显只能增加负担而已，但她却一个人默默承受，这本身就难能可贵了；真正让八云MM第一次动心的是男主角播磨拳儿：在她见过的众多异性中，播磨是惟一一个她看不透心思的人，这使她莫名地萌生了对他的好感；播磨开始画漫画以后，只对她敞开心扉，而她也头一次直言：“漫画的男主角粗鲁，以自我为中心，不为别人着想(其实就是播磨自己)，但我很喜欢。”为了赶稿，两个人一起度过了三个不眠之夜，播磨将她误认为天满，她由此头一次读到播磨的心声，不仅使她惊讶，也使她的“莫名”感觉再次加深。像这样类似的暧昧剧情实在太多，这里就不一一列举了。从上面可看出，八云MM绝不是所谓的不食人间烟火的“女神”，尽管她的恋爱来得稍微晚了点，但这种感觉却使她显得更加贴近现实，而不是现实中不存在的“女神”。虽然播磨一直喜欢的是她姐姐天满，但从目前的故事发展来看，八云MM的机会更大，衷心希望看到八云MM和播磨成功组合那一天的到来。另外，PSP上已有一部叫做《校园迷糊大王 姐姐事件》的游戏，八云MM在游戏里亦有不俗表现，各位八云FANS一定不要错过。




## 星座传说 —— 处女座

农业女神得墨特尔和宙斯生有一女普西芬妮，有一天普西芬妮在野地摘花时，看见一朵从未见过的美丽花儿，当她要摘时，地面突然裂开，普西芬妮掉了下去。得墨特尔为找回失踪的女儿而四处寻访，太阳神赫利俄斯告诉得墨特尔，是冥王哈迪斯欲娶普西芬妮为妻而将她带到地下。得墨特尔因悲伤过度而使植物枯萎，大地寸草不生不生。宙斯只好向哈迪斯说情，可是哈迪斯在普西芬妮要走时，拿了冥界石榴给她吃，不知是计的普西芬妮高兴地吃了四个，结果被迫一年有四个月要留在冥界，这四个月就变成了万物不宜耕种的冬天，当普西芬妮回到人间后就是春天。带来春天的女神得墨特尔便成为了处女座的化身。



话梅杂志&3DM-SMV

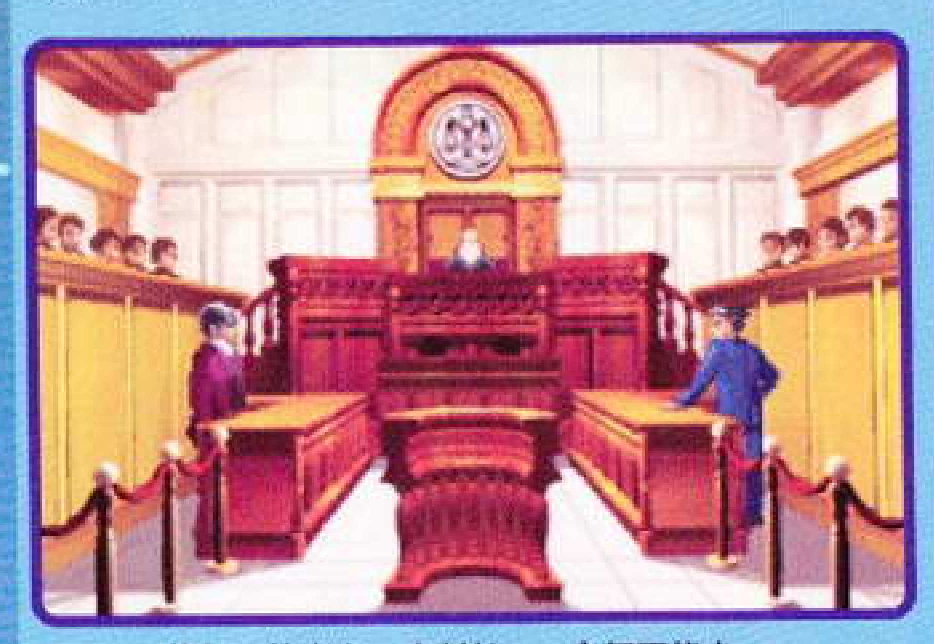
# 天秤座(9.22~10.22)

星座关键词：天秤，法律　星座代表词：公开，公平，公正

星座形象代言：律师，检察官，审判长(《逆转裁判》)

与其他星座相比，天秤的形象比较特殊——它是十二星座中两个“非生物”之一(另一个是水瓶座)。一提起“天秤”，大家肯定立刻就会想到“法律”、“公平”等词汇，以法庭辩论为主的游戏《逆转裁判》随之登场。个人认为，以《逆转》的角度来看，“天秤”应该是这样的：左边是被告一方，辩护律师，负责证明被告“无罪”；右边是原告一方，检察官负责证明被告“有罪”；为了维持双方的平衡而不至于出现乱斗场面，审判长出现在中间，成为天秤的关键。很明显，在这架“天秤”上，被告和原告不可能一直保持平衡，最后总会偏向一方，而决定结果的，则是“定盘星”审判长。于是，律师和检察官为了使天秤偏向自己，不断使用一种叫做“证据”的砝码，使天秤不停地倾斜，摇摆不定。不到最后一刻，胜负是分不出来的，因为任何一刻都会成为一方逆转乾坤的时机。这架天秤从来就没有完全平衡过(民事案件庭外和解的不算，况且《逆转》里根本没有此类案件)，可原则上却是绝对公平、公正、公开的，否则，法律就不值得信任了，社会就是一片黑暗了。总的来说，虽然《逆转》里没有出现过真正的天秤，可是这架虚拟的“天秤”却贯穿游戏始终。或许，这才是“天秤”在游戏中的最高体现。





▲律师、检察官、审判长，一个都不能少。

以法律为题材的游戏并不是很多，但在很多游戏中，都有“公平、公正、公开”的虚拟“天秤”存在，所以真实的天秤倒显得不那么重要了。如果硬要找的话，《生化危机 死亡寂静》里曾出现过一架天秤，用来考验玩家的思考能力，只是感觉太容易了点。其实，从原理上来说，某种叫“跷跷板”的儿童游乐设施与天秤是很相像，其戏份也比天秤多得多。这么说来，凡是等臂杠杆都和天秤有着一定的联系，有时也被作为天秤的替代物，可有一点它们是比不了的，那就是——“公平、公正、公开”。

## 星座传说　天秤座

天秤座是正义女神亚斯托雷斯在为人类做善恶裁判时所用的天秤，她一只手持秤，一只手握斩除邪恶的剑。为求公正，所以眼睛蒙着。从前的众神和人类和平共处于大地上，神虽拥有永远的生命，但人类寿命有限。因此寂寞的神只有不断地创造人类，然而那时的人好斗，恶业横行，众神在对人类失望之余回到天上。只有亚斯托雷斯女神舍不得回去而留在世界上，教人为善。尽管如此，人类仍继续堕落，于是战争掀起，开始了打打杀杀，最后连亚斯托雷斯也放弃人类而回到天上。而天空就高挂着钟爱正义、和平公正的天秤座。





话梅杂志&3DM-SMV

# 天蝎座(10.23~11.21)

**星座关键词：** 蝎子　**星座代表词：** 心胸狭窄，记仇，毒

**星座形象代言：** 杂兵级蝎子(N多游戏)



总觉得"蝎子"这种动物与"螃蟹"很有缘，不但"蟹"和"蝎"读音很近，也经常有人把天蝎与巨蟹混淆。同样有着两把"大剪刀"，同样看起来张牙舞爪，同样吃起来都很美味，(汗)也难怪人们会搞混了。不过蝎子的那根带刺的尾巴才是它攻击力的关键，这也是它与众不同的地方。游戏中的蝎子遍地都是，这里以《黄金太阳》为例。"《黄金太阳》系列"里，几乎是有沙漠的地方就有蝎子，这些蝎子老兄们不但体形较大(不大一点就会被主角们踩掉了)，攻击也是狠毒异常，让等级较低的玩家们头痛不已；有些蝎子估计又经过了基因突变，(为什么说"又"？)变得更大且更具有攻击性，甚至能使用精神操纵沙的力量(笔者想起了《火影》里的某个背葫芦的家伙)，这样，又是一个拦住主角去路的BOSS诞生了，虽然说它肯定最终会被干掉，但总算能吓退不少初学者，这样就已经给蝎子家族争回不少脸面了(感觉好窝囊)。



总的来说，蝎子由于体型实在太小，虽确实具有人见人怕的剧毒尾巴，但总也摆脱不了做杂兵的命运。说到蝎子就少不了尾巴，而说到蝎子尾巴就少不了剧毒，说到最后，蝎子给人留下的最深印象就是它的尾巴，一旦少了那根尾巴，蝎子就只能上餐桌了，感觉它的那两把大钳子完全没有用处。只拿蝎子尾巴做文章的游戏也有不少，经常见到的"蝎尾狮"就不说了，在多数游戏中，蝎子们甚至连钳子都省了，只留下一根"命根子"和身体，实在可怜。在GBA游戏《米老鼠与唐老鸭的魔法冒险3》里，扬起毒尾的小蝎子看似惹不得，要是米老鼠魔术师将其一变——大家还是看图吧，图最能说明问题。看来，杂兵蝎子们的命运是很悲惨的……



▲惟一得意的蝎子钩被变成了花……

## 星座传说——天蝎座

海神波塞冬的儿子奥立安是位有名的斗士，还是个有着强健体魄的帅哥，非常有女人缘。奥立安相当以此为自豪，还曾大言不惭地公告天下：世界上没有比我更棒的人！天后赫拉女神听到后相当不悦，就派出一只猛毒的天蝎去抓奥立安，并放逐到原来的地方。天蝎悄悄溜到毫不知情的奥立安身边，以其毒针向其后脚跟刺去，奥立安来不及反应便气绝身亡。因为它有此功勋，所以天上就有天蝎座。即使现在，只要天蝎座从东方升起，奥立安座(猎户座)就会赶紧向西方地平线隐藏沉没。



话梅杂志&3DM-SMV

# 射手座(11.22~12.20)

星座关键词：弓箭手，人马　星座代表词：眼光好，百发百中

星座形象代言：精灵、妖精射手



老实说“射手”这个词的涵盖范围也是相当广的，可完全与“射手座”形象“人马”相符的却很少。经过筛选，决定重点介绍在ACG及电影作品中常见的精灵射手。而要从精灵族中挑一个最典型的精灵射手，那恐怕没有能超越莱格拉斯的了吧？虽然游戏中电影中他的近战能力比不上阿拉贡大哥，但他的主战武器弓箭用得实在是神乎其神。游戏中他远战有强力弓箭牵制，近战则有刀剑相拼，就这一点，莱格拉斯就足以让其他游戏中那些近身战中无力还手之力的弓箭手、狙击手们羡慕得不得了了。

总的来说，精灵族本就拥有不同凡响的能力，再加上弓箭这一强项更是如虎添翼，也难怪此种族能沿续几千年不断，居住在精灵之森里吃穿不愁，就算外界侵扰也通常能轻松击退入侵者。尽管精灵族不是射手座那种“半人半马”的怪胎形象，(汗)可让他们来代表射手座，大家也不会有什么意见吧。




除了精灵族，在以魔幻世界观为主的ACG或影视作品中，会玩而且爱玩弓箭的种族比比皆是，不过玩得像精灵族那么出神入化的种族确实不多。不但是人类等生物，甚至连机器人都有强大的射手，拉米娅开的弓天使那一箭放出去，怕是根本不需要“命中”这概念了，估计靶子半径50米(保守数据)以内肯定不会有任何生命体存在了。至于“人马”这种生物，欧美游戏中经常有出现，在近期的“《哈利·波特》系列”中也有出场，可惜的是，他们基本都是连跑龙套的都算不上。不过，作为一个比较著名的星座，“射手座”这个完整形象倒是经常在各类游戏里登场。



## 星座传说　射手座

从前有个半人半马族，即上半身为人、下半身为马的野蛮种族。在一群残暴的族人当中，只有收获之神克罗那斯的儿子肯农为贤明的半人半马，他不仅懂得音乐、占星，还是海格拉斯的老师。有一天海格拉斯和族人起冲突，被追杀的他就逃入肯农家中，愤怒的海格拉斯就瞄准半马半人族频频放箭，却不知老师肯农也混在其中，而射到他的脚。因箭端沾了不死之药，所以肯农无法从痛苦中解放。巨人普罗米修斯废了他的不死之身，让他安详而死，成为了天上的射手座。





话梅杂志&3DM-SMV

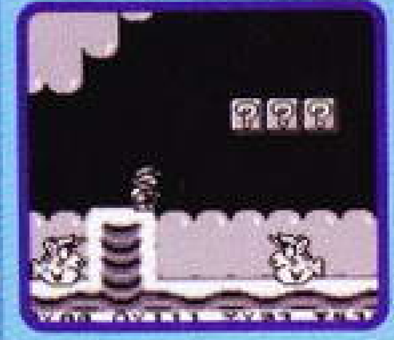
# 山羊座(魔羯座)(12.21~1.19)

星座关键词：半鱼半羊，山羊　星座代表词：百折不挠，好斗

星座形象代言：羊头鱼(《MARIO》系列、《WARIO》系列)



与射手座类似，山羊座的形象也很另类，竟然是半鱼半羊的造型，这种无论在水里还是岸上都吃不开的造型明显不太讨好，也许会受厨师们的欢迎(为什么？半鱼半羊，又是鱼又是羊，鱼羊组合就是一个“鲜”，只放入一种材料就是鱼羊鲜汤啊)。数起来，最符合此形象的只有在GB上的《马里奥》和《瓦里奥》中常见的杂兵羊头鱼了。此敌人最早出现是在GB的《超级马里奥大陆2 六枚金币》中，大家只要仔细看一看就会发现——这不就是羊头鱼尾，半鱼半羊的标准“魔羯”么？(也有一说是奶牛鱼，大家YY的不同，呵呵。)可惜，除了形象外，此怪最开始并没有给人留下太深的印象，对树脂中的马里奥有一定的危险性，但对能用火球的马里奥也只有乖乖闪开的份。到了《瓦里奥》里，为了加强其攻击性(因为瓦里奥大人可是不死身啊)，此怪的角由卷曲改为尖利，感觉与真正的山羊更为相似；整体的形象却更接近于鱼，成为一标准的“羊头鱼”而不是“鱼尾羊”了……对于拥有不死身的瓦里奥大人来说，钱就是一切，在岸上老瓦可以靠无敌冲撞或泰山压顶来解决一切，而在水里就只能看羊头鱼的脸色行事，被戳一下掉的钱数量可是相当可观啊。能把不可一世的老瓦弄得如此尴尬，作为普通杂兵的羊头鱼们也算圆满了。





▲《六枚金币》中的“鱼尾羊”与《瓦里奥》中的“羊头鱼”。




▲《世界传说 换装迷宫2》中的猛羊，非常强悍！

如果说到真正的“山羊”，很抱歉，好斗的山羊明显不如温柔的绵羊那么受欢迎，其在游戏中的戏份也少得可怜。不过“山羊头”倒是经常出现，《白夜》中那个羊头骷髅骑士尤其让人脊背发凉哦。



▲《白夜》中的羊头骷髅骑士，凶悍而且恐怖。

## 星座传说　魔羯座

牧神潘恩，是众神传信天使汉密斯的儿子，他的相貌异常奇特，有着山羊的角、蹄及胡子。潘恩还是个非常优秀的音乐家，由于他能演出美妙的音乐，所以常受被邀请到各个宴会中助兴。有一次，他应邀参加并为众神们吹奏时，大怪物提风突然出现并大肆捣乱。提风横冲直撞闯入宴会，众神们都纷纷逃跑躲避，潘恩在慌忙中也化作鱼跳入尼罗河中，但是因为太过紧张，他只有下半身变成了鱼尾，而上半身仍旧还是山羊的模样。这样，牧神潘恩就成为了半鱼半羊的山羊座。



话梅杂志&3DM-SMV

# 水瓶座(1.20～2.18)

星座关键词：水瓶　星座代表词：治愈，感化，清澈透底
星座形象代言："血瓶"(N多游戏……)



与游戏中人气平平的天秤相比，水瓶这种现实中要多常见有多常见的物品在游戏中可谓是出尽了风头。在用作N多种用途的各瓶子中，"血瓶"这类无疑是最出彩的。以《最终幻想》的"血瓶"为例，在这个幻想的世界里，勇者们要战斗升级就不可能避免受伤，平时有白魔术士来给众人治疗，但要是白魔术士MP不够或是不幸挂掉的话，血瓶的作用就来了。廉价、易得、实用，便是这种为"POTION"的"血瓶"的优点。随时随地都可以使用，在勇者们无限大的背包空间里也能无限容纳，只是让世界从此开始出现大面积的玻璃污染。瓶里装的药水"血量"的不一样，价格和获得的难易度也不一样，通常买不到的珍贵的"全血量恢复瓶"(这个名字好奇怪)也是勇者对付变态BOSS的强力后援。后来，血瓶的功效也开始发生分歧，如解毒瓶啊、补MP瓶啊、复活瓶啊等等，但有一点是不变的，那就是，它们都是装在瓶里的，所以，通常也就被统一称为"血瓶"了。到后来，无论是什么恢复道具，无论它们是液体还是固体，也被玩家们习惯性的称之为"血瓶"或"血"了。不久前，随着《最终幻想XII》的发售，有家公司甚至推出了名为"POTION"的饮料，虽说估计不可能真的用来治疗病人，但也说明了"血瓶"的影响是如何深远。可以说，"血瓶"里从来就没有装过真正的"血"，但其名称却早已代替了传统的"药瓶"。其实，即使是《生化危机》那种用来补血的"喷雾剂"，还有人称之为"血瓶"呢……



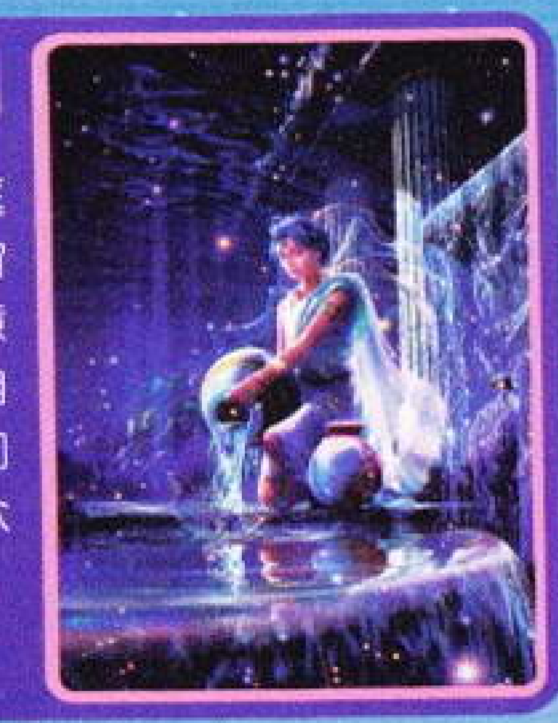
▲货架上的POTION

除了作为"血瓶"的用途之外，水瓶还有各种各样的用处，不过在游戏中大多都不如"血瓶"的风头。《黄金太阳》里那瓶水，以为还是"血瓶"，后来才发现是事件的道具；不装水的瓶子里，经常会装一些不错的道具，让喜欢私闯民宅和翻箱倒柜的勇者们大喜过望。如果说最符合水瓶座形象(扛着水瓶的神)的，那就是《黄金太阳》的水之灯塔中的随处可见的洁白无暇的水瓶女神的神像了。



## 星座传说　水瓶座

天父宙斯的妹妹希勒所生的女儿赫瑟是奥林匹斯众神筵席中的招待和倒酒职员。自从她出嫁后，侍酒职务一直悬缺着。后来宙斯终于看上了一个年青英俊的特洛依王子加尼米德，众神们也一致同意由他来担任侍酒一职，宙斯便派使者前去邀请。可是加尼米德爱好自由、放荡不羁，拒绝了宙斯的邀请。宙斯知道后十分愤怒，他不但将加尼米德抓回，还迫使他永远担任行侍者的工作，而宝瓶中的水也成为众了神智能的泉源。这就是水瓶座的起源。




话梅杂志&3DM-SMV



# 双鱼座(2.19~3.20)

星座关键词：鱼　星座代表词：自由自在，浪漫

星座形象代言：尼莫父子(《海底总动员》)




虽说只要两条鱼在一起就可以组合成“双鱼”，(没必要像双子那样非要是双胞胎，其实一条鱼所生出来的小鱼恐怕是N胞胎……)但最有人气而且给人“双”的印象最深的，只有在迪士尼经典动画片《海底总动员》里的小丑鱼父子了。在动画的主体故事中，父子俩基本上是天水一方，但父子心意相通的确令人感动。小尼莫在游离他们居住的珊瑚礁时不幸被抓走，父亲玛林从此走上了寻找儿子的路途。玛林在超长的路途中，(绝对是很长的，简直跨越了一个大洋！)不畏阻挠，激浪勇进，与朋友们一起向着希望前进，无论是可怕的鲨鱼，还是逆流的洋流，还是恐怖的水母群，它们经过种种险阻，完成了常人(常鱼？)难以想像的旅途，也无怪乎几乎所有的水中动物都纷纷开始支持玛林这一看似不可能完成的任务，连小丑鱼的天敌水鸟都为玛林提供方便。而小尼莫被抓走后，被放到了一个鱼缸里，但它却凭着坚强的意志和强烈的对自由的渴望，得到了同样也在鱼缸里的同类们的支持，最终完成了看似更不可能的任务——从鱼缸回到了大海。一边是强烈的想找到儿子的渴求，一边是强烈的要见到父亲的渴望，父子俩可谓心心相通，虽距离相隔千万里，但心的距离却无限接近，否则也不会有最后那感人的画面了。而由父子俩倡导的“鱼们一起往下游，挣脱鱼网的束缚”行动，更说明：只要心往一处想，没有干不了的事。GBA和NDS上均有《海底总动员》的游戏，可惜素质平平，但大家可以试一试哦。



看来鱼儿们确实很向往自由自在和浪漫的生活，以鱼为主角的游戏几乎都是充满浪漫和自由气息的。不过，鱼们要是不当主角的话，生活就很难说了。正所谓“有水的地方就有鱼”，玩家们下水后见到的鱼也是多种多样的——有悠闲的游着的、不影响主角的背景用鱼；有小心翼翼地干扰主角行动的杂兵级鱼；有温顺的，帮助主角行动的NPC鱼；有气势汹汹，向玩家扑过来的鲨鱼；还有在水里称王称霸的BOSS鱼……不过无论是什么鱼，到了岸上估计就只有一种命运——被食用.看看《牧场物语》里的主角冰箱里储藏的各种各样鱼们，真是令人感慨万千……




## 星座传说——双鱼座

有一天天气不错，众神在河畔设宴。爱好音乐的众神们快乐地唱歌和弹奏着——突然传来了凄厉的叫声，肩膀下长出一百条蛇、拥有大羽翼怪物的杰凡出现了。众神一看不妙便四处逃走，宙斯化为鸟，阿波罗化为乌鸦，赫拉化为牡牛，裘林梭斯化为山羊，众神都以动物之姿逃离。爱和美之女神阿弗罗裘特与其子恋爱之神耶罗斯乃化身为鱼，遁入尤法拉特斯河中。他们彼此用缎带将两人的尾巴绑在一起防止分散，顺利地从怪物手中逃脱。母子俩就这样以尾巴相连，永不分离的姿势升天，这就是双鱼座的由来。



话梅杂志&3DM-SMV

# 特别推荐1——华丽的黄金十二宫

这部叫《圣斗士星矢》的动漫影响实在太大了，动画中，女神雅典娜拥有史上最强大的88人的战士阵容(或者说是后宫阵容，汗)，而十二黄金战士则是重中之重。这些圣斗士群体中地位最高的黄金GG们一个比一个美形(金牛大叔除外)，他们身着金光闪闪的黄金圣衣，(成天把那些重金属穿在身上真的不累么？)实力均超乎寻常，招式也是华丽与实用并行，难怪他们会成为女神雅典娜最近身的侍卫。这些仅是"基本资料"，而给人印象最深的应该是他们所代表的星座，他们的圣衣均为各星座的形象，能制作出来还能变成衣服穿，不得不说车田正美有些本事；招式上也与星座的形象有关，由美形的黄金GG们华丽地放出更加深了星座给人的印象。毫不夸张地说，国内很多人是从《圣斗士星矢》才知道十二星座的(笔者自己就是)。可是，在这个世界上还有一种叫做"小强"的无赖生物，一个就够麻烦了，更何况是青铜五小强……由此，本该集万千宠爱的十二黄金GG被抢了不少风头，明明是忠于职守却差点成为了邪恶的代名词，本来比小强们实力至少强上几百倍却一个个饮恨败北，实在可怜。好在《冥王十二宫篇》播出后，世人重新认识了真正的十二黄金，而十二黄金的人气也重新上涨，终于摆脱了"反面角色"的形象。涉及"黄金十二宫"这段情节的《圣斗士》掌机游戏不多，GB和WSC上均有作品，素质都还不错，《圣斗士》与十二黄金GG的FANS不可错过。




# 特别推荐2——不知属于哪个星座的游戏角色是？

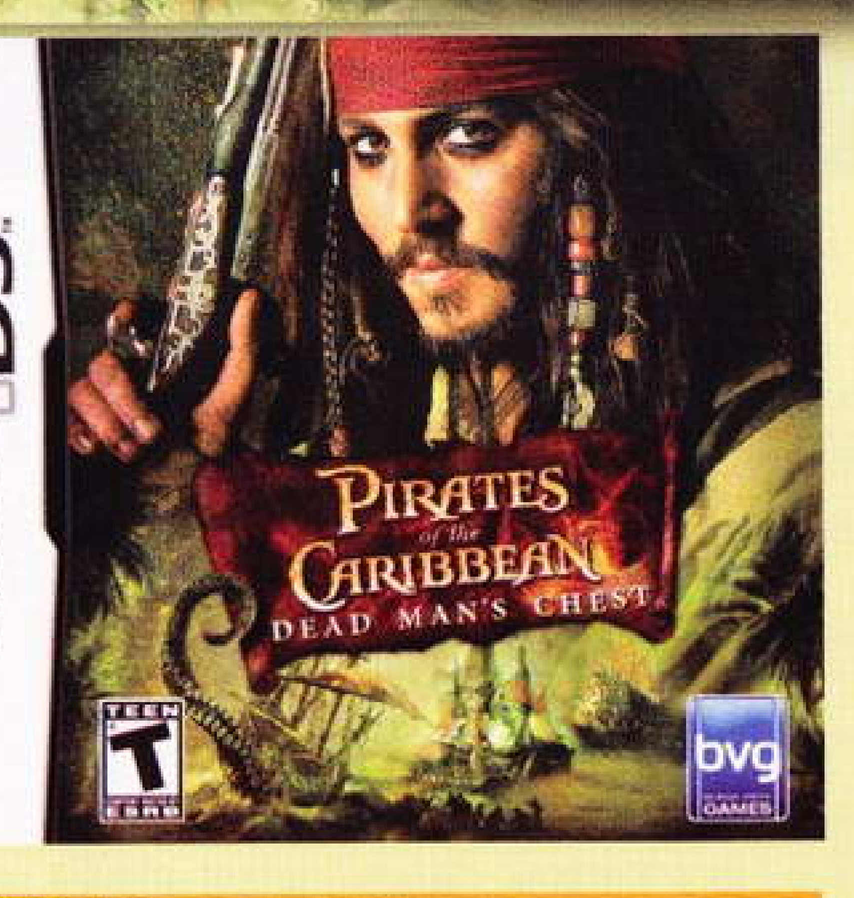
其实在游戏中，尤其是RPG和ACT游戏中，广大的游戏角色(以NPC和杂兵为主)都是无名无姓、不知何时出生，当然也就谈不上他们属于哪个星座了。但只要是比较著名的游戏角色尤其是主角，都会由官方赋予其诞生日，使这些角色的存在感更强。不过还是有一个例外，那就是Konami著名恋爱游戏《心跳回忆》的著名女一号——藤崎诗织。

玩过《心跳》的玩家都知道，藤崎诗织的生日和血型都是由玩家自己决定的，而星座是由生日决定的，所以诗织究竟属于什么星座，只有玩家有权说话。这一设定确实给了玩家自由的决定空间，试想一年可是有365天(闰年366天)啊……而且诗织本身又是一个容貌秀丽、成绩优秀、体育万能的完美"女神"，相信这就是不少玩家的梦中情人，"可以决定梦中情人的生日、星座、血型"这一想法对玩家们的诱惑更强。不过，这一设定也使诗织成了史上惟一一个生日、星座、血型这三个基本资料均不明的著名女主角，而关于这点Konami也从未有过官方设定，于是对诗织究竟应该属于什么星座也是众说纷纭。就笔者所知，目前有这几种说法：1.诗织是《心跳》的代言人，她的生日也应该与《心跳回忆》发售的时间在同一天——1994年5月27日(注：此为最早的PCE版)，即双子座；2.游戏中在3月的某个星期日会发生"二人生日会"的事件(玩家与诗织的生日在同一天)，这一天属于双鱼座或白羊座；3.《心跳回忆剧场VOL.3 旅立之诗》里(《心跳》的外传型游戏)，小时候的主角给诗织送生日礼物时是在秋季，所以诗织应该属于9～11月的某个星座。4.Konami官方曾发布过各角色的"星座壁纸"，其他角色的生日均对应其背景的星座，诗织的背景为狮子座。


▲诗织的星座是狮子座？

大家应该已经看出，本文大多数内容仅仅是针对星座的"形象"来分析而已，如果真要过分涉及与十二星座相关的占星术的话，不但篇幅不够，《掌机王SP》恐怕也得改名为《占星王SP》了。(汗)如果大家觉得自己了解的"星座特性"与本文所介绍之"星座形象"有所不同，大可不必太较真，本文旨在娱乐，不过博君一笑耳。请记住，十二星座的形象既然存在于游戏中，就必定有其存在的意义。


话梅杂志&3DM-SMV




## 加勒比海盗 亡灵财宝

Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年6月27日◆美版
◆1－2人◆自带记忆功能◆512Mb◆34.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

NDS

本作是以奇幻电影《加勒比海盗2》为蓝本而进行制作，作为一款纯3D动作游戏，玩家要分别操纵杰克等三名主角在奇幻世界中进行冒险。游戏的画面要比PSP版差很多，但丰富的武器、人物和道具弥补了画面的不足，提高了游戏性。游戏过程比较单一，场景重复度很高，解谜要素几乎没有，玩家只需要一味地打斗前进即可顺利通关。

**游戏操作**

| | |
|---|---|
| Y | 攻击（可连按） |
| B | 脚踢 |
| A | 捡武器／开启谜题 |
| X | 跳跃 |
| R | 防御 |
| R+十字键 | 翻滚 |
| L+R | 必杀技（消耗SP） |

## 必杀技

每个角色都拥有各自风格的必杀技，红色血槽下方的蓝色槽就是必杀技槽，共分为四小格，每使用一次必杀消耗一小格。




**杰克** 杰克的必杀技是拔出手枪一顿乱射，攻击范围无限，但威力比较小。当被大量杂兵包围时使用有奇效，不推荐对BOSS使用。

**威尔** 威尔的必杀技是往正前方扔斧头（斧头帮－－），虽然攻击范围呈直线，攻击范围有局限性，但可以按十字键控制斧头扔出去的方向。由于斧头威力巨大，推荐对BOSS战时使用。

**伊莉莎白** 伊莉莎白的必杀技为双刀乱砍，攻击范围为自身范围附近，属于近身必杀技。虽然攻击范围有限，但威力不俗，而且和威尔一样可以控制必杀技的方向。

## 武器系统

本作最大的特色可能要属那些各式各样的武器了，游戏中的角色除了佩带一把默认的刀剑外，在游戏中可以随时捡取场景中的武器，比如玻璃瓶、骷髅、石块、鸡、椰子、炸药桶等这些单手投掷的武器，这些单手投掷武器击中敌人后可以使其晕厥。另外还有各种宝剑、枪械这样的高级武器，这些武器的威力可是非常大的。所有武器都有耐久度和等级的设定，这里要注意一点的是，从你开始使用武器后，武器耐久度就会慢慢消耗。等级越高的武器其伤害值就越高，比如等级为3的武器基本上可以一下秒杀一个杂兵。而那些等级低的武器也并不是一无是处，等级为1的武器大多攻击速率比较快，能对敌人产生持续而有效的打击。另外，除了能在UNLOCKABLES模式中可以用钱买到的那些武器外，还有一些买不到武器，比如手枪等。

话梅杂志&3DM-SMV

# COMBO ATTACK

本作的每一大关内都隐藏着4个红宝石，只要收集满4个红宝石后便能学到一种新技巧。COMBO ATTACK共有9种。

| | |
|---|---|
| L+Y | 挥剑腾空向下重砍，无视敌人防御，属于比较经济实惠的招数。 |
| L+A | 重拳猛击敌人面门，命中后可使敌人晕厥几秒钟。 |
| 追加攻击 | 对倒在地上的敌人按A可以使出追加攻击，给失去防御能力的敌人补上一刀。 |
| Y+A | 普通攻击后追加一个转身砍的动作。 |
| Y、B | 攻击收招瞬间按B就能使出一个向前刺的动作，威力巨大。 |
| Y+X | 升龙刀，属于近身攻击，威力巨大。 |
| Y+B | 双脚腾空向前猛踹对手将人踢飞。 |
| X+A | 跳起后在空中拿剑斜刺地面的敌人，格斗游戏中经常能看见的招式。 |
| Y+R | 狂热刺杀攻击，无视敌人防御，攻击力惊人。由于不能防御，因此也比较容易受到敌人攻击。 |

# 隐藏要素

在游戏中获得金钱以后，就可以在UNLOCKABLES模式中购买各种隐藏物品。里面除了有20张游戏艺术画以外，在这里还可以买到隐藏人物、造型以及武器。

**UNLOCKABLES模式中可以买到的武器种类**

| 原名 | 中文名称 | 价格 | 威力 |
|---|---|---|---|
| FEMUR | 骨棒 | 1000 | ● |
| SPIKED CLUB | 狼牙棒 | 1000 | ● |
| FAYING PAN | 平底锅 | 1000 | ● |
| HAMMER | 锤子 | 1000 | ● |
| SPIKED AXE | 斧子 | 1500 | ● |
| PARASOL | 遮阳伞 | 1000 | ● |
| GUARD SWORD | 卫士剑 | 1500 | ●● |
| RAPIER | 细剑 | 2500 | ●● |
| MACE | 钉头锤 | 2500 | ●● |
| SKULL MACE | 头骨锤 | 1500 | ●● |
| SCIMITAR | 弯刀 | 2000 | ●● |
| CAPTAIN SWORD | 配剑 | 2500 | ●● |
| SPEAR | 长矛 | 1500 | ●● |
| NATIVE BLADE | 土著片刀 | 5000 | ●●● |
| CLEAVER | 砍刀 | 2500 | ●●● |




**UNLOCKABLES模式中可以买到的人物和造型**

| 名称 | 价格 | 物品 |
|---|---|---|
| JACK | 1500 | 普通装的杰克 |
| WILL | 1500 | 普通装的威尔 |
| ELIZABETH'S DISGUISE | 1500 | 女扮男装的伊莉莎白 |
| JACK AS TRIBAL CHIEF | 2500 | 土著酋长装的杰克 |
| WILL'S WEDDING OUTFIT | 2500 | 结婚礼服装的威尔 |
| ELIZABETH'S RED GOWN | 2500 | 红色晚礼服装的伊莉莎白 |
| ELIZABETH'S WEDDING GOWN | 1500 | 白色婚纱装的伊莉莎白 |


话梅杂志&3DM-SMV

## 隐藏人物

在打通一遍游戏后，选择自由模式（LOCATION SELECT）就可以随意挑战以前打穿过的关卡。在这些关卡中可以找到金色的雕像。然后就可以选择那一关出现的敌方角色，总共有6个隐藏人物。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第一关 | MORTICIAN | 第四关 | VOODOO DOLL |
| 第二关 | LORD BECKETT | 第五关 | CAPTAIN PIRATE |
| 第三关 | WARRIOR | 第六关 | NORRINGTON |

## 迷你游戏

**迷你游戏共有三种，一般都穿插在每一关的开头，供玩家调剂玩。**

**射猴游戏** 用触控笔当枪点击场景中出现的身穿白衣的猴子，在限定时间内比对手击中次数多就算胜利。

**记忆大考验** 根据电脑做出的示范，然后用触控笔点击下屏，还原一遍刚才的电脑演示。每成功演示一遍后，便可击退敌人一格。

**海战游戏** 将火腿、财宝、道具等道具当炮弹打出去，击中漂浮在海里的箱子让其撞上对面的海盗船，撞上三次便可击沉对方的海盗船。

## 武器耐久度

前面提到由于游戏中获得的武器都有耐久度设置，所以面对一些没有攻击能力的敌人或道具时尽量用脚踹就行了，比如木箱。不要浪费高级武器的耐久度，尤其是枪械类武器，这种武器在商店买不到。




## 木箱

场景中的箱子里往往都放置了道具，而木箱本身也可以当做武器来使用。这里要注意的是，当箱子被当成武器扔出去后就不会有道具出现了，所以如果不是万不得以的时候还是不要拿箱子当武器来使用，因为扔箱子攻击力不大，举着还会影响主角的移动速度。

## 流程攻略

### PRISON ISLAND

海盗船长杰克·斯派罗被关押在一座孤岛的监狱内，而今天他准备越狱了，只见杰克用极快的速度打开了牢房门，这时外面的守卫纷纷杀了进来。第一关向来比较简单，新玩家可以先来熟悉一下操作。关底BOSS是一手拿利斧的刽子手，其攻击方式比较单一，用场景内的骷髅头将BOSS打晕后便可以随便蹂躏了。成功从孤岛的监狱逃回自己的爱船“黑珍珠”上后，杰克向手下讲述了自己的脱狱历程。然后从衣服内掏出一张画有钥匙图案的

话梅杂志&3DM-SMV



纸片，好像是某个宝藏的钥匙。这时一个身穿黑衣的神秘老头出现在他的面前。经过交谈后得知他是来传话的，他告诉杰克海盗王戴维·琼斯会来找他。

## PORT ROYAL

就在杰克面临前所未有的巨大危机时，有人也和他一样运气不佳，这便是伊莉莎白小姐。当天她与爱人威尔·特纳的婚礼被人给搅黄了。几名士兵押着威尔来到军官路德面前，看来是惹上了什么麻烦。原来威尔帮助海盗杰克偷船逃跑被抓个正着，再加上一些私人恩怨。路德要威胁威尔，要他寻找杰克并取回被盗去的船，成功后就不追究他的责任了。万般无奈之下，威尔也只能硬着头皮出海了。另一方面伊莉莎白也被人偷偷从牢里救了出来，开始了亡命之旅。本段内道路中央的障碍物需要用火把烧掉才可前进。在铁匠铺内先跑到鼓风机前按A对着炉灶煽火，趁炉火变红时引燃火把，点燃门口的炸弹。本关最后要面对的敌人是伊莉莎白的前未婚夫路德，战斗很简单，轻松搞定吧。

## ISLA DE PELEGOSTOS

时刻挂念着爱人伊莉莎白的安危，威尔



打听到了杰克的下落。在小岛上，威尔找到了杰克的海盗船。本关的敌方角色主要是当地土著居民，实力一般。半路燃烧着的火苗可以用水浇灭。来到一处画满符号的桥上，上面有脚丫子图案的石板说明是安全的。本关Boss是一个会喷火的土著酋长，战斗时要注意及时闪避。将BOSS打到还剩下很少的HP后，它便跳到宝座上回复体力并召唤出一群帮手，回复体力的多少和打杂兵的速度有关。由于BOSS实力比较弱，所以完全可以利用他会无限回复这一点来进行刷钱。



## TIA DALMA'S SWAMP

好不容易才从土著人占据的无人岛脱生回到自己的海盗船后，杰克依然惦记着那笔神秘的宝藏。想法确定后便决定去找知识渊博的老朋友占卜师缔尔·达玛询问。本关一开始在船上快速杀敌尽量多赚点零花钱，中途的鳄鱼用两下L+Y就能搞定。断桥处的解谜



很简单，把机关设置好后能将球反射至远处的开关上。当杰克赶到缔尔·达玛的家附近时候到了一只全身长满绿色植物的怪物，直接对它攻击是没效果的，需要攻击它从沼泽中伸出来触手，可以用旁边的炸弹去炸触手，听



话梅杂志&3DM-SMV



到一声吼叫声后你会发现原本巨型的BOSS原来竟然是由两个绿色小怪物组成的，这时候猛攻小怪就可以了。战胜BOSS后终于在一间漆黑的屋子内找到了缔尔·达玛，并从她的口中获知了恐怖海盗王戴维·琼斯的身分背景以及其他一些重要情报。

## TORTUGA

听完缔尔·达玛的叙述后，威尔决定只身涉险前去敌人老巢探索一番。临走前杰克悄悄向其传授了经验。而另一方面为了寻找自己的白马王子，女扮男妆的伊莉莎白小姐也开始了他的寻夫之旅。本关流程很简单，只需要按照道路一直往前走即可。最后的BOSS战也是异常简单，其主要攻击方式是狂扔酒瓶子，当然我们也可以以其人之道还之其人之身，运用场景中取之不尽的酒瓶配合华丽的必杀技可以轻松结果他。



## ISLA CRUCES

阴森恐怖的魔物老巢内，恼羞成怒的活死人琼斯正在教训其手下：“威尔·特纳哪在哪里，老子宝藏的钥匙怎么不见了？”其实聪明的威尔已经拿了钥匙偷偷跑了，拿到钥匙的威尔悠闲地划着小舟来到琼斯藏宝的小岛开始了挖宝之行。而与此同时杰克和伊莉莎白等人也赶到了这里。几个人为了争夺“亡灵财宝”不惜大打出手，不过最后宝箱还是让琼斯的手下给夺了回去。本关难点不多，惟一要注意这里的沙滩里埋有地雷，需要利用火把照射出地上地雷的影子后才能安全通过。关底要依次打倒杰克等人。





## KRAKEN

被琼斯夺回的宝箱已经被聪明的杰克调了包，里面其实是空的。正当大伙在黑珍珠号上有说有笑的时候，琼斯在海底发动了他的秘密武器。一只巨大的乌贼袭击了“黑珍珠”号海盗船。BOSS是一只异常巨大的章鱼，其身体附近有一层绿色的保护罩，此时对他的一切攻击都无效。需要先将它矗立在甲板上的巨大触手打掉，然后趁防护罩消失的这段



时间内点燃大炮。打掉章鱼一定量的HP后它会从夹板下伸出许多触手，在打掉一半血后便会召唤出几名杂兵，打到快死时琼斯会出现并帮BOSS加满血。真是太可恶了，单凭一个人的能力是不可能击败这个怪物的，万般无奈之下杰克只能跑到小船前放下了救生船。当自以为得到了财宝的琼斯得意洋洋地命人打开了宝箱，结果看里面却是空空如也。彻底绝望的琼斯大叫了一声“斯派罗！”

话梅杂志&3DM-SMV




# 加勒比海盗 亡灵财宝

Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年6月27日◆美版
◆1－2人◆128KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上 PSP

魔幻大片《加勒比海盗2》已经于2006年7月7号隆重公映，刚上映三天便获得了一亿三千万美元的票房。而在同名游戏中，玩家将再次扮演海盗杰克·斯派罗展开充满着奇幻色彩的寻宝之旅。PSP版《加勒比海盗》从整体素质上来看比NDS版要出色的多，精美的片头，大气的音乐，激烈的打斗等，这些都是NDS版所欠缺的，喜欢看电影又喜欢玩游戏的玩家一定要试一下本作哦。

文 软饼干

# 传奇海盗杰克·斯派罗的奇航冒险！

| 游戏操作 | |
|---|---|
| 滑杆 | 控制角色移动 |
| × | 快速攻击 |
| □ | 强力攻击 |
| ○ | 致晕技／调查 |
| △ | 跳跃 |
| 十字键← | 必杀技1 |
| 十字键↑ | 必杀技2 |
| 十字键→ | 必杀技3 |
| 十字键↓ | 使用副武器 |
| R | 视点右转 |
| L | 视点左转 |
| START | 暂停／菜单 |

| 游戏菜单 | |
|---|---|
| NEW GAME | 开始新游戏 |
| LOAD GAME | 读取游戏 |
| CONTROLS | 游戏操作 |

| 游戏菜单 | |
|---|---|
| NOTORIETY SCORE | 恶名值 |
| MISSIONS COMPLETED | 任务完成数 |
| POWER MOVES EARNED | 必杀技总数 |
| NOTORIETY TITLE | 角色头衔 |
| KRAKEN TREASURES | 宝物获得数 |
| TREASURE MAP PIECES | 宝物地图获得数 |

## 游戏系统

### 战斗技巧

本作在打斗过程中可以通过敌人头上显示的提示来进行相应的攻击。不过这只限定于简单难度下，在普通和困难难度下就没有按键提示了。本作中的敌人种类大致分为三种：单手拿刀的、双手拿刀的和拿斧头的。能对这三种敌人造成有效攻击的初始按键输入都是固定的，单手拿刀为×，双手拿刀为□，拿斧头的为○，如果不对应该类敌人，敌人将会轻松闪开你的攻击并给予反击，所以玩家如果在非简单难度下进行游戏时，可以直接通过观察敌人所持武器或外貌来进行判断，利用相对应的攻击先发制人才是关键。





话梅杂志&3DM-SMV

## 副武器

游戏的副武器系统非常实用，一击必杀的效果能让玩家感到一丝快感。副武器的品种还算丰富，包括酒瓶、小刀、手枪、斧头和强力炸弹等。这里面除了强力炸弹是群体攻击外，其他副武器每次只能秒杀一名敌人。设想一下，当你与敌人打得不可开交的时候，突然飞出几把小刀秒杀多个敌人的感觉还真不错。



## 巧用击晕技

击晕技是游戏中需要频繁使用的招数，如果在高难度下进行游戏，那更是必须要灵活运用该技能了。有句老话叫"双拳难敌四手"，游戏中经常会发生被好几个敌人包围的情形，当你被一群敌人包围时，就算技术再好也很吃亏。比如被好几名拿斧头或锤子的敌人包围后，他们的连续攻击是很恐怖的，你往往刚爬起来又被抡翻在地上。而击晕技的作用就是可以一下弄晕一名敌人，在被多个敌人包围时使用有奇效，先挨个击晕他们，然后就可以一个一个慢慢收拾了。

## 必杀技

杰克拥有三种必杀技，一般都作为突围技来使用。这三种必杀技的范围和所需消耗的能量也不同。能量消耗越多的必杀技其威力和范围也将越大。

## 游戏背景

传奇海盗杰克·斯派罗船长在前作中夺回"黑珍珠"号海盗船后，继续徜徉在大海中过着悠闲自在的海盗生活。可好日子没过多久，这不又惹上什么麻烦事了。这次杰克遇上的可不是前作中那个狂妄的骷髅海盗。这次有着"不朽的活死人"之称的恐怖海盗首领戴维·琼斯打上门来了，他原来是"飞翔的荷兰人"号海盗船的船长，杰克在很久以前因为某件事欠了海盗王琼斯一笔债。随着还债之日慢慢逼近，他必须想出法子来解决此事，不然死后都要在琼斯的诅咒和奴役中度过。由于琼斯与其手下沉入海底而不死，现在都变成了浑身长满海洋生物的怪物。而且琼斯的海盗船居然可以在水面下航行，身边还有一条恐怖的深海章鱼助阵，这下杰克算是遇到他人生中的最大危机了。另一方面，杰克的遭遇还波及了年轻铁匠威尔与千金小姐伊丽莎白的结婚计划，这两个年轻人与杰克可是莫逆之交，他们知道老朋友惹上了大麻烦，又怎么能坐视不理，于是便准备协助杰克度过难关。与此同时，负责打击海盗活动的拜克特受东印度公司的派遣，正在四处寻找具有魔力的"亡灵财宝"，传说中拥有它的人，就可以随意使唤戴维·琼斯，拜克特希望借助这股强大的邪恶力量，来消灭所有活跃在加勒比地区的海盗，让商人和殖民主义者成为真正的海洋主宰。这一系列错综复杂的故事交织在一起，奇妙的冒险故事又将再次上演……



# 流程攻略

## The Prison




杰克·斯派罗从噩梦中醒来，发现自己被关在牢房中。但是这小小的牢房又怎么可能困住杰克船长，调查牢房中的骷髅（按◯）发现密道。来到牢房走廊处就会遭遇敌人，在这里可以先熟悉一下操作。继续前进，发现铁丝门被锁住了，这时就要去附近把火药桶搬到铁丝门处，再用墙上的火把点燃引线……砰！走到行刑室房间时发现上层通路被堵了，看来得找到开关才行。爬绳子越过地面的火焰，把火药桶搬到铁笼里，再启动开关把笼子转到对面去。返回对面利用火药桶炸开铁门开启开关。在本段最后，杰克来到了有棺材的房间，他有了主意，便灵机一动躲进了棺材

话梅杂志&3DM-SMV



里。飘荡在海洋中的杰克终于看见了自己的爱船"黑珍珠"号，刚上船就看见一个身穿黑衣的神秘老头出现在他面前。交谈之后才知道那老头是来传话的，从他口中得知琼斯要抓他回去当奴隶。原来13年前大大咧咧的杰克因为自己的爱船"黑珍珠"号被偷便找琼斯帮忙，当时和他签下了一份买卖灵魂的协议，由琼斯帮着找回丢失的海盗船，而10年后自己的灵魂也归琼斯所有……

## Isla de Pelegostos Ⅰ
## 蛮荒小岛

杰克与水手们驾驶着"黑珍珠"号海盗船搁浅在了一个荒芜的小岛上。手下们急冲冲地去探路了，他们并不知道这小岛上还住着一群可怕的居民。刚登上这个风景秀丽的小岛，还没来得及欣赏美景，杰克就看见一大群当地土著人气势汹汹的朝他冲过来，真是不爽啊……看来这些土著人也非善类，拔刀应战吧。这个小岛上到处都是土著人，当杰克来到一个土著村落时，又被多名土著人给堵住了，你可以巧用场景中的机关来秒杀敌人，比如解开吊着重物的绳子让杂物飞落砸人。另外土著村落的大门解谜也很简单，先查看大门上骷髅的顺序，再依次拉动机关把手即可（机关把手上有骷髅数目）。土著人用来抵御外敌的摇摆木桩、滚石等机关基本可以无视，这对于身手敏捷的杰克来说真是小菜一碟。村落中的断桥处可以借鉴一下《古墓丽影》中的劳拉的手法，纵身跃上中间的绳子（按△），然后摇摆绳子（按○）荡过去。来到有一处两侧墙壁有暗器飞出的区域，踩下空心石板前的机关让空心石板侧转就可以打开通路。在陆续扫荡了几个村庄后来到本段最后一个需要解谜的区域，原理还是和前面一样，让两侧相同颜色的墙壁中射出的暗器通过空心石板即可，还要注意必须按照颜色的先后顺序来踩。

## Isla de Pelegostos Ⅱ
## 地下溶洞

杰克在岛上转了半天都没找到逃出小岛的办法，只能硬着头皮继续探索了。小岛任务的后半段，一开始就是"屠村"行动，这里要连续干掉20多个土著人，要小心哦！一帮野蛮人冲上来可不是好惹的，多利用前面教的方法来安全解决吧。通过种种陷阱进入瀑布，发现这里有个地下大溶洞。当到达最底下有熔岩的洞穴时，要通过绳子爬到最高处开启开关，接着杰克就能重新找到新出路了。

## Tia Dalma'a Swamp
## 沼泽之乡

杰克一伙好不容易才从全是食人族的小岛逃回自己的海盗船上，但是好奇心强烈的杰克依然惦记着那笔神秘的宝藏，但是现在连宝藏钥匙的影子都看不见，在这种情况下杰克决定去找一位老朋友，去找无所不知的占卜师缇尔·达玛帮忙。这片区域的居民都是僵尸，看到杰克的到来连招呼都不打就大刀砍过来，没办法了谁叫它们这么不友好，开打！这里需要爬上屋顶然后荡绳子来穿过墓地。当突破重围来到一栋大房子前，调查木车后借木车来到屋顶。小屋内的敌人是杀不完的，必须关闭所有的窗户才行（关窗打狗－－）。等到好不容易爬上房梁却又掉到了下水道里，在下水道中进行一番苦战后爬出枯井，眼前便是一条小船。

## The Lost Amulet
## 失落的护身符

杰克根据缇尔·达玛的提示来到了一处庭院，先拉一下吊着的骷髅打开大门，在这片死气沉沉的城镇中到处都是僵尸。进入地下墓地，在有五个棺材的房间中需要按照提示石板上的罗马数字按顺序调查棺材（难度不同，顺序也会不同）。中间机关开启后，杰克正准备过去探察一番的时候却中了另外一个机关，人掉了下去，看来现在只能重新寻找出路了。攀着墙壁边缘来到了露天区域，发现对面高塔中央就存放着正要寻找的宝物，不过通往那里的道路不通，想办法找





话梅杂志&3DM-SMV

到开关才行。从侧面通过荡绳子来依次找到两处开关，最后终于拿到了宝物。

## Pirate Shipwreck




从缇尔·达玛口中得知一些关于琼斯的基本情况后，杰克决定只身涉险前去琼斯的恐怖巢穴摸摸底。本段开始后先将炮弹放入大炮中，点火发射！（后面碰到也一样操作）本段的流程很简单，一些道路主要还是通过荡绳子和攀爬沉船的桅杆来通过。

## Tortuga




现在整个城镇都陷入了混乱状态，杰克当然也不能闲着，他自有要办的事情。本段一开始便是一场精彩的酒吧混战，多利用酒吧里的酒瓶，酒吧内的四个的吊灯也可以利用来快速杀敌，清光敌人后吧台后面的大门会自动开启。来到二楼，发现这里的楼板已经残破不全了。先去惟一能进的房间开启开关，然后从打开房门的房间窗户来到屋顶，在屋顶干掉一票匪徒后通过绳子滑到街道上。



## Isla Cruces Ⅰ




杰克与威尔、伊丽莎白等人终于在小岛上挖到传说中的宝箱——“亡灵财宝”，不过这时候威尔和他老爸跳出来把箱子给抢跑了，这到底是为什么呢？杰克心中满是疑问。本关会出现新的敌人——恐怖的螃蟹人，不过与其狰狞的外表相比，它们的实力和普通海盗差不多。本段要紧跟着威尔老爸踪迹走，不时与他相遇需要打上几个回合，不过不用担心你会杀了他或是他杀了你，一切都是剧情安排。本关没什么难点，路上要做的事也就是扫清碍事的螃蟹人。在本段最后，杰克需要与威尔和威尔老爸进行一场不公平的打斗，一打二啊！依次打退他们后便能顺利通过本段。



## Isla Cruces Ⅱ

### 恐怖巢穴

正当杰克等人在为宝藏大打出手的时候，魔王琼斯带着手下们气势汹汹的赶来了，誓要从杰克手中夺回宝箱。来到了新场景，不过流程却没什么新意，一路杀一路开机关。当到达最后海滩时发现没路走了，而在海滩处会不断出现螃蟹怪，你现在要做的就是干掉几批敌人。（真是没创意的场景设计－ －）。

## Treasure Arena 1—5

### 宝物竞技场

现在开始要进行 5 场考验，分别是 Treasure Aren 1～5。这5个场景中的任务目标只有一个，那就是连续击败出现的几波敌人即可。经过了前面关卡的考验，再对付这些家伙真是异常轻松。如果想要快速通过的话，可以先去收集地图里的副武器（会反复刷出来），用副武器来秒杀这些杂鱼吧。

## The Kraken

### 深海乌贼

琼斯的大章鱼终于出动了，它无情地缠住了“黑珍珠”号海盗船，杰克只能硬着头皮应战了。最终BOSS战也同样没什么难度。只需要攻击章鱼缠绕在船桅杆处的触手，使其触手脱离船体，这样章鱼的正体就会浮出水面，这时抓紧时间去点燃大炮吧。依次点燃4次大炮后就能触发剧情。大章鱼突然发狂把整艘船给拖下了水，杰克也下落不明了，这也为推出续作打下了伏笔……



话梅杂志&3DM-SMV

文 月神侠 编 软饼干

# LocoRoco




## 游戏介绍

SCE倾力打造的《LocoRoco》终于发售了，在这款风格纯真操作简单的益智动作游戏中，玩家将帮助能促进植物成长、爱唱歌的圆滚滚神秘生物乐克乐克(LocoRoco)通过障碍、避开敌人，往目的地前进。玩家在游戏时只需要用到L和R两个按键，当按下L键或R键时，大地就会往按键方向倾斜，借此来让乐克乐克滚动，同时按下LR键时则可将乐克乐克弹起，同时还必须视情况让乐克乐克合体或分裂，来通过不同的地形。

游戏主角乐克乐克的造型可爱，像果冻般的身体会令人不禁想要实际摸摸看看。只需要用到L和R两个按键来控制角色的方式虽然已经不是第一次出现，之前在GBA上的《摇摆大金刚》早已使用过，但本作给予主角分裂合体的技能，使得游戏中有了新的感觉。游戏目的简单明快，只要把乐克乐克滚到终点就行了。借由变化丰富的舞台以及融入了寻找与解谜思考要素等方式，让不管是一般玩家还是动作游戏高手都可以乐在其中，而且还是近期难得的适合女玩家的游戏。游戏中的音乐非常好听，让人心旷神怡。而且SCE非常厚道地发售了中文版，不仅可以选择繁体中文还有简体中文，彻底打破了语言障碍。注意：如果不想自己的爱机被没收的话，千万不让你的GF玩到这款游戏。(笔者就是前车之鉴……)

## 剧情简介

在遥远的宇宙深处某颗惑星上，住着许多奇妙的生物，而其中跟“惑星先生”最要好的莫过于能帮助植物生长的如同果冻般柔软有弹性、会合体分裂的奇妙生物乐克乐克(LocoRoco)。乐克乐克们每天快乐地唱歌跳舞，生活得非常愉快。可是有一天突然从外太空出现了称为毛杂的生物，大举侵略整个星球。于是玩家要扮演星球本身，将身体左右倾斜，有时还要来个弹动，以这些方式驱使乐克乐克们，设法让他们逃离侵略者的魔掌！

## 攻略提示

游戏共有5大关卡，每关有8小关。每关有20个果子需要收集，3个MiuMiu需要解救，其中一些果子和MiuMiu需要通过密道才可以发现。如何来找到这些密道是游戏的难点，一般发现有地形凹下去都可以通过，有时候则需要分裂之后才可以进去，大家在玩的时候到处多碰碰就可以发现了。LocoRoco滚到有些地方的时候会出现一个显示数字的对话框，这时候就需要你收集相应数量的果子后才可以通过。游戏中可以用SELECT键来截图，截下来的图可以很方便地设置为PSP的墙纸。





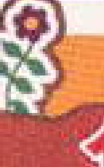
话梅杂志&3DM-SMV



# 系统操作

| 标题菜单 | |
|---|---|
| Title | 返回标题画面 |
| World Map | 世界地图，故事的主要流程 |
| Loco House | 乐克小屋，可以在这里用收集到的零件建造属于自己的乐克乐克的小屋 |
| Mini Game | 迷你游戏 |
| Option | 游戏设置 |



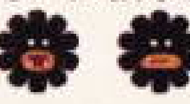



# 角色介绍

### LocoRoco
游戏的主角，可以分裂合体，收集了果子之后身体会变大。



### Kojya
会把乐克乐克拖走，顶一下就跑，很怕水。





# 游戏控制




### Mojya
毛杂军团的杂兵。





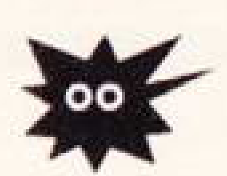
### Ojya
毛杂军团的BOSS。



### Musukusu
会把主角拖入地底，可怕的生物。



### Toge
乐克乐克碰上了会分裂，赶紧去把分裂出来的部分吸回来吧。



### Bottyo-ro
会放Kojya的猫头鹰，可以顶跑。

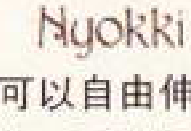


### Ho-Ho
小心不要被他踩到了，不然会变小。



### MuiMui
乐克乐克的好朋友，隐藏在游戏中的各个地方，找到之后会有好事发生喔。

### Nyokki
身体可以自由伸缩的奇妙生物，可以把乐克乐克送上高处。

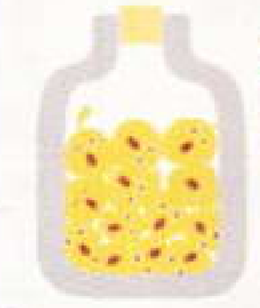


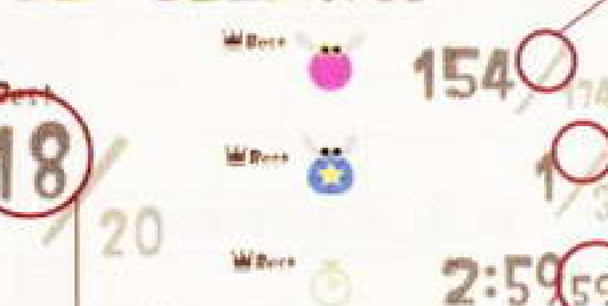


### Chuppa
可以把乐克乐克喷射到很高的地方。



# 评价画面






所收集的硬币数量

所收集的零件数量

过关时间

游戏得分

到达终点时乐克乐克的数量

话梅杂志&3DM-SMV

文 meteorsyd 编 铭风




似乎任氏的掌机已经少不了洛克人来捧场，并且每次都总能吸引众多玩家的目光。现在，GBA上人气的"《洛克人ZERO》系列"终于在NDS上迎来了全新续作——《洛克人ZX》。正如其名字所表达的，融合了"ZERO"和"X"的究级洛克人诞生了。

在发售前，游戏的宣传就吊足了玩家的胃口，不仅仅因为本作在剧情上延续了"《ZERO》系列"，而系统中诸如名为"ROCK SYSTEM"的变身系统等等也都令爱好者们按捺不住跃跃欲试的心情。而当拿到游戏后，游戏的实际素质更是令玩家感到惊喜。加入全程语音和过场动画，以及转换平台带来的画质提升后，一切都大大超出了FANS的预料。其他诸如系列第一次出现可供选择的女主角等要素，都表明了一个新生系列的诞生。从GBA到NDS，《洛克人ZX》的出现不单是带给玩家又一款经典游戏，更让人看到了一个新系列诞生的曙光。快拿起NDS，一起去续写那经历了数百年的传说吧。

| 按键 | |
|---|---|
| 十字键 | 移动 |
| A键 | 发动／关闭OIS |
| B键 | 跳跃 |
| X键 | 发动R.O.C.K.S |
| Y键 | 主武器 |
| START键 | 进入菜单／跳过已经看过的剧情 |
| L键 | 冲刺 |
| R键 | 副武器 |

**游戏中可以对按键进行自定义设置，这里所列的是游戏中默认的A类操纵方式，以方便对照。**

| 菜单界面 | |
|---|---|
| 状态栏 | 可以切换主副武器的位置，使用E罐补充体力。 |
| 道具栏 | 使用和查看道具。其中A类为回复道具，B类为辅助装备，C类是剧情道具。 |
| 按键设定 | 有A类和B类两种设置选择，也可以选最后一项进行自定义设置。 |
| 地图栏 | 可以看到自己所在的区域以及所到达过区域间的连接。有任务时上方会显示任务名和执行任务的地点。 |



掌梅杂志&3DM-SMV



# 新系统详解

## 任务模式

游戏不仅仅是因为剧情而挂名为《ZX》，系统方面也同样可以说是"《ZERO》系列"和"《X》系列"的有机融合。游戏上，回归了之前的任务制，可以在数据室里进行任务选择，然后去相应地点执行，非任务时也能够进行自由探索，因此自由度相当大。但是在没有接任务的情况下，进任何区域都不会有剧情发生。在数据室接受了任务之后，左上方会出现G标志符号，表示现在是任务进行中，而当完成任务后，标志会不断闪烁，这时要到数据室进行任务报告才算把一个任务完成。

## 各种类融合功能

### HUMAN

人类状态下虽然没有任何攻击力，也无法攀墙及冲刺，但是却可以用爬行来通过一些狭窄的通道，而且只有以这个形态进行游戏，城镇中的人们才会和主角进行对话，（在融合状态下对话，他们只会感到害怕和惊讶……）最特别的是，此时敌人也不会对主角进行主动攻击（BOSS除外）。

### ModelX

**武器**：主武器洛克炮，无副武器。可以使用三段蓄力。

**能力**：可以进行冲刺。

**蓄力攻击**：蓄力时根据身上出现光圈的颜色不同分三段，分别是发蓝光、金光及出现光环围绕。其中第三段时在放开后仍能进行一次射击，威力巨大。

**评价**：前三关中所使用的融合。能力方面中规中矩，不过由于是远程攻击型，加上三段蓄力攻击的威力不小，总体来说比较容易上手。



## 结晶知识再构系统

结晶知识再构系统（Rebirth Of Crystallized Knowledge SYSTEM），简称"R.O.C.K.S"。利用远古时期所遗留下的活性记忆金属（ライブメタル）进行融合变身，可以使普通人类也具有机械生命体那样的战斗力。而根据记忆金属种类（Model）的不同，融合后获得的能力也不同。人们把能够使用活性记忆金属的人称为——洛克人（ロックマン）！

### ModelZX

**武器**：主武器Z光剑，副武器为枪。

**能力**：主武器可进行三连击，跳跃中按住上并使用主武器可以施展旋转攻击。

**蓄力攻击**：主武器蓄力可以做大范围斩击，而副武器则可以做两段蓄力攻击。

**评价**：与以前的ZERO相比，ZX首先攻击范围变小，虽然威力依旧很大，但过于接近敌人可能会给自己造成很大伤害。相比较而言反倒是副武器的手枪在对付BOSS时有很大利用价值，蓄力攻击与ModelX的三段蓄力威力相当。

### ModelHX

**武器**：主武器大型光剑，副武器为小型光剑。

**能力**：三连斩（主、副、主），四连斩（副、主、副、主）。可以在空中进行冲刺，如果按住上冲刺可以向上飞一段距离，并且可以进行冲刺中攻击。

**下屏功能**：攻击后下屏会显示被击中敌人的剩余体力，BOSS战时更会显示其弱点。

**蓄力攻击**：普通蓄力攻击为向前方释放雷电球，能够自动跟踪敌人，击中后可以令敌人麻痹一段时间。获得两个ModelH后，在两段蓄力中按上，会在前方形成龙卷风持续攻击范围内的敌人。OIS能源槽不足时无法释放。

**评价**：相当爽快的形态，在没有2段跳的情况下，可以说ModelHX才是对ZERO的最

话梅杂志&3DM-SMV

好还原。空中冲刺以及冲刺中攻击都是相当实用的技巧，并结合了滑翔能力，对于攻关来说非常便利和快捷。三连斩的远距离攻击更使得ModelHX在各方面都超过ModelZX，惟一缺点就是连斩速度较慢。

## ModelFX

**武器**：主武器左手火神炮，副武器是右手火神炮。

**能力**：依次使用主副武器可以进行快速射击。蓄力攻击可以按方向键改变攻击方向，并能破坏挡路的冰块和植物。

**下屏功能**：进入状态界面后可以在下屏编辑火炮的运行轨道，可以轻松攻击到死角里的敌人。

**蓄力攻击**：普通蓄力攻击为向前方发射火焰弹。获得两个ModelF后，在两段蓄力中按上，会在地面朝前方发射火焰攻击一路上的敌人。OIS 能源槽不足时变成近距离的撞击。

**评价**：可以说是ModelX的替代形态，普通射击的威力和射速都相当出色，不过对BOSS战效果不好，蓄力攻击也不及ModelX。用来开路可能更适合一些。



## ModelLX

**武器**：主武器为双刃光戟，无副武器。

**能力**：在水中按两下跳跃可以漂浮，此时可以朝4方向冲刺，连续使用主武器的话能够不停做旋转攻击。

**下屏功能**：下屏会显示场景的大地图，上屏看不到的区域也能显示。并且下屏中的电子精灵会飞向离你最近的道具，显示其位置。

**蓄力攻击**：普通蓄力攻击为制作一个冰台，可以站在上面，也能冻住敌人，在水中释放时，冰台会上浮。在获得两个ModelL 后，在两段蓄力中按上，能够释放冰龙自动跟踪敌人。OIS 能源槽不足时无法释放。

**评价**：该融合的攻击性能一般，虽然水中战斗性能出色，但陆地上的攻击节奏与威力都不理想。不过下屏所独有的大地图以及道具搜索功能，对于寻找那些隐藏在关卡中不起眼位置的道具有很大帮助。



## ModelPX

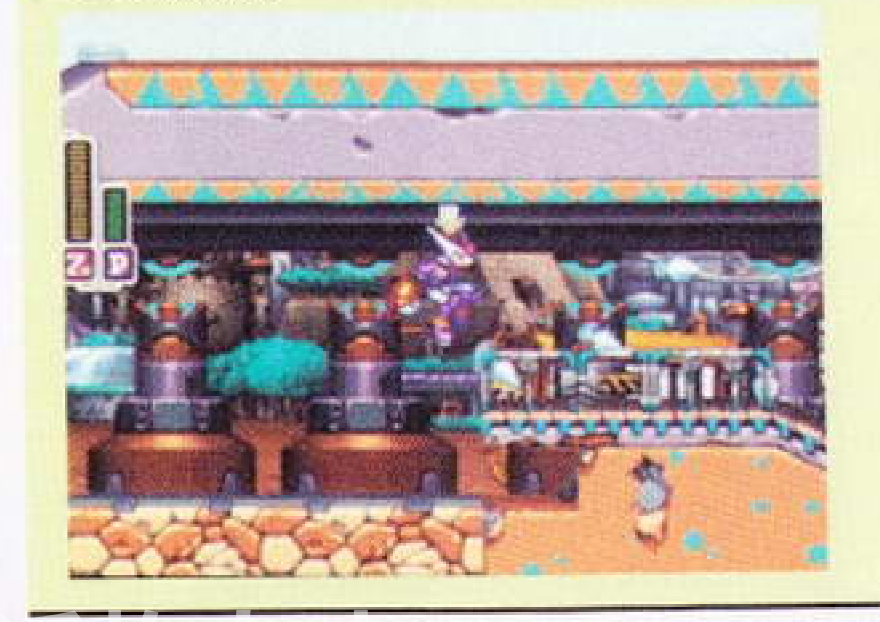
**武器**：主武器为苦无，无副武器。

**能力**：主武器可以通过连按来高速连射，靠近天花板时按上能够攀在墙上攻击，进入某些黑暗的场景时可以令视野变大。

**下屏功能**：下屏会显示场景的地图，同时会显示场景中的敌人，但超出上屏所见的区域无法显示。

**蓄力攻击**：普通蓄力攻击为向前投掷一四方手里剑，能对敌人进行持续攻击。在获得两个ModelP 后，在两段蓄力中按上，能够制作一个保护层，在有效时间内可以抵挡一次攻击。OIS 能源槽不足时无法释放。

**评价**：下屏显示的地图比起 ModelLX 而言要小很多，虽然视野有限，但却能够显示敌人，对攻关而言比较便利。苦无可以做高速连射以弥补单发威力不足，但对BOSS战明显不行，不过普通蓄力攻击的威力却不可小觑，应用合理的话可以给几个无属性 BOSS 造成相当大的伤害。



## Technical Finish System

“《洛克人》系列”每次都会在系统和平衡上做足工夫，从而使得游戏性更强且更具挑战，这也是系列发行近20年来总能取得突破的重要原因之一。这一次，“T.F.S”（技术性击倒系统）替代了“《ZERO》系列”的过关评价，使得玩家在游戏时不用为了获得高评价的苛刻条件而反复挑战，转而更强调如何有技巧性地打败BOSS，获得高评价。

本作的BOSS都有着弱点位置，攻击这些地方可以给他们带来巨大的伤害，但也同时会给活性记忆金属造成损伤，攻击次数越多，所回收到的活性记忆金属等级就越低。虽然可以通过后期修复，但如何尽可能地得到高等级记忆金属明显更具有挑战性。（攻击弱点的次数可以从BOSS体力槽每秒闪烁的频率推测。）

| 击破等级 | 弱点击中次数 |
|---|---|
| LV4 FINISH | 0 |
| LV3 FINISH | 1～2 |
| LV2 FINISH | 3～4 |
| LV1 FINISH | 5～6 |




在得到第一个Model后，基地的实验室里就会出现用能量水晶修复金属的选项。

| 修复等级 | 简单 | 普通 | 困难 |
|---|---|---|---|
| LV1～LV2 | 40 | 200 | 2000 |
| LV2～LV3 | 100 | 500 | 5000 |
| LV3～LV4 | 200 | 1000 | 10000 |

从上表可以看到HARD难度下修复活性金属所要耗费的能量水晶数目惊人，因此获得LV4 FINISH是相当有必要的。

## Overdrive Invoke System

R.O.C.K.S发动中，利用外部能源激发活性记忆金属的深层力量，使能力得到进一步提高的系统。这个过程就是OIS（超负荷驱动系统）。OIS在发动后会持续减少能源，受伤、地图转换和剧情都会强制停止，此外也可手动停止。OIS能源槽不会自动回复，一定要通过打杂兵获得道具恢复，因此BOSS战时要注意，尽可能合理使用就可以令通关事半功倍。

## 各融合OIS发动能力

**ModelHX**：攻击力两倍，并带有电属性，可以令敌人麻痹。

**ModelFX**：攻击力两倍，并带有火属性，可以令敌人燃烧。

**ModelLX**：攻击力两倍，并带有冰属性，可以令敌人冻结。

**ModelPX**：攻击力两倍，具有冲刺中无敌的效果。

**属性相克的关系**：火→冰→雷→火。使用被克制的属性攻击敌人时不会出现属性攻击的附加效果。

# 洛克人新纪元的开篇

※游戏开始时会要求选择难度和人物。难度方面初次游戏时只有普通“ノーマル”和简单“イージー”选择，不建议选简单，因为这样会使游戏失去很多乐趣，并且一些道具也无法获得。人物方面除了姓名和性别外，只在某些剧情有细微差别，但可以说是相互补完的，因此有必要使用两人分别通关。为剧情叙述方便，本编攻略中使用男主角姓名：梵（ヴァン）。

在科学技术高度发达的未来世界，人类，以及人类所制造出来的机械生命体半机器人共同生活着，两者间相互帮助，共同构筑着世界的和平。但这样的和平却以暴走半机器人对人类发起的叛乱为契机，轻易地瓦解了。两者间开始了长期的战争，死伤无数……

在“英雄”们的努力下，战争逐渐结束，人类与半机器人之间的和平再次有所进展，并从此平静地度过了数百年的时间。

世界通过人们的双手逐步复兴起来，形成了许多国家。但是，仿佛像要阻止世界的繁荣发展一般，在人类不敢涉及的部分地区之中，出现了由半机器人变异进化而成的野生机械生命体暴走机械，严重妨碍了国家间的交流。就这样，世界被划分成人们所居住的安全地带“内部”和有暴走机械存在的危险地带“外部”。各国之间就形成了被“外部”分割的情形。而人类受到暴走机械袭击的事件也时有发生。

人类国家中，通过发掘了“外部”遗迹中古代技术的企业“セルパン·カンパニー”实现了巨大的发展，为国家提供着大半的能源，并组织部队抵抗暴走机械。就这样，人类在“セルパン·カンパニー”的保护下，享受着其提供的技术和恩惠，过着和平的生活……

“欢迎来电！这里是杰洛维快递公司，无论您需要运送什么，也无论您打算运送到哪，一定为你安全送达！”

“请问，是杰洛维先生么？”

“这个声音，是守护者小队（ガーディアン）的……啊，现在还这样称呼你可能有些不合适吧。”

“没有关系，你已经从遗迹调查队那得到物品了吧？接下来请尽快到达指定地点汇合，我这边的部队马上就会赶到那里。”

“一定准时将‘货物’为您送达！”

“梵！在那看什么呢？差不多该走了。”

男子挂断电话后立刻招呼不远处的少年，不过少年依旧望着远方的巨大建筑出神。

“塞鲁万商社（セルパン·カンパニー）的本部大楼……真的是无论在国内哪个地方都能看到啊！怎么说能有现在的安定生活多少得感谢他们。”

“但是，如果十年前的那个时候，他们能再早点赶到的话，妈妈她们就能得救了！”少年语气坚定的说到。

“你不会因此而讨厌它吧？梵？讨厌这个既为人类带来能源，又阻止暴走机械（イレギュラー）进攻，保护人类安全的国家英雄吧？”

“……”少年没有回答。但眼神还是和之前一样坚定。

“差不多该走了，再不去汇合点的话，我们可就要迟到了。”男子再次招呼着少年。

“杰洛维前辈，我有个问题，守护者小队到底是什么人？我们为他们运送的到底是什么？”

“边境警备队——守护者。那是一支与暴走机械战斗并且调查其出现原因的队伍……。”



说话间，杰洛维的摩托突然受到炮击，几个暴走机械突然出现在两人的面前。既没有武器，又没有退路的杰洛维和梵在敌人的火力攻击下毫无办法，只能以摩托作为掩护。但那终究是有限的，梵的摩托被打爆，（安全系数明显不达标……）在爆炸的冲击下，梵和运输的货物一同落下了悬崖。

幸运的是梵在落下过程中被茂密的树叶挡住缓冲了下降速度，并落在有柔软草坪的地面上，因此身体没有什么大碍。

“梵，没事吧？检查下货物。”收到杰洛维通信的梵立刻起身寻找，只见在不远处一蓝色的金属漂浮在空中。而当梵靠近的时候，却遭到了另一批不明身份的人阻拦。

“什么人？”绿色服装的男子质问到。

“我没有袭击你们的意思，只是想拿回托运的货物。那对我很重要。”

听到梵说到托运的货物，对方一名身着粉红色长袍的女性立即上前问到：“你是杰洛维运输公司的人？”

“难道……你们就是守护者？”

“谢谢你为我们把东西送到这里。现在开始就请把东西交给我们吧。”

这时一条机械蟒蛇状的暴走机械突然出现在他们的身后。持枪的两人立刻掩护起了那名女性，但子弹对敌人的装甲一点效果也没有，反被敌人轻松的一记甩尾全部打晕了。

“快跑！”梵对女子喊到。

“不可以！绝对不可以把活性金属留下！那是姐姐留给我的……最后的……绝不交给任何人！”

听了她的话，梵想起了自己的母亲……尽管没有武器，但仍然冲到了蟒蛇和女子的中间，打算为其逃跑赢得时间。

“该……怎么做呢？”梵默问自己。

“不用担心，”一个不同于人类的声音突然在梵的耳边响起，“使用我的力量吧。”

身后的活性金属朝梵飞去，在一阵强烈的闪光过后，梵发现自己的身体被一套蓝色装备覆盖着，右手上多了不知名的武器，其所蕴涵的强大力量使梵仅用一发子弹就将机械蟒蛇震退了很远。

“这到底……是怎么回事……”梵看着手上的武器充满了疑惑。

“我是ModelX，你希望保护他人而奋不顾身的那份勇气，是那份勇呼唤了我。一起战斗吧，梵！不用担心，我会帮助你的！”之前那独特的声音再一次在梵的耳边回旋。”

“保护大家……不再让任何人受到伤害！”而当梵出神的时候，敌人悄悄地向森林深处逃走了。

“刚才……实在是非常感谢，我叫布丽……”

“我叫梵！放心吧，把敌人交给我。”梵一边喊着一边往机械蟒蛇逃跑的地方追去。

任务：往右一路前进，没什么难点，尽量熟悉下游戏的操作吧。注意蓄力攻击分为三段，其中第三段在释放后还能进行一次强力攻击。敌人中飞行炮台有上下两部分，无论击倒哪一部分另一部分都会落下，其中螺旋桨落地后会滚动，小心被撞到。

BOSS是之前出现过的机械蟒蛇，需要攻击头部才能对其造成伤害。其攻击方式有3种，一种是以你为中心吐4颗子弹，离开原位或者跳起都很容易躲，一般在第一种攻击方式后会向你扑过来，这是只要呆在屏幕当中即可。它有时候会往回跑，然后伸出尾巴砸地，扬起的石头同样有攻击力，但可以打掉，跳跃也能躲避。总体来说难度不高，好好找一下游戏的感觉吧。



当梵来到预定的集合地时，发现这里已经来了大量守护者的队员，而当听梵说到布丽遭袭的时候，一行人立刻冲向事发地点。从某种程度上来说，货物已经安全送达了，但杰洛维却在战斗中下落不明。有了ModelX相助的梵，从守护者小队那边接过了搜索任务，决定自己去寻找。“请耐心等待一下，前辈。十年前是你救了我，这一次就让我来帮助你吧。”

## 任务：ジルウェのそうさく
## 目的地：エリア B–1・B–2

从A－2的传送点接任务后往右边出去，在出口上方平台上会发现山洞，进入后即来到地区B－1。

本关同样没什么难度，只是敌人中有一种炮台的射速很快，盲目冲刺的话会很危险。在通关过程中会看到不少发光的小芯片，这是剧情道具，并且至少要得到一枚，否则BOSS不会出现。(没人会故意不拿吧……）尽头遇到BOSS运输机。我方没有办法直接攻击到它，它会丢3层炮塔下来往左右两边开炮，攻击方式依炮台的高低而定，位置比较低时需要用冲刺来躲避。跑塔中有一层不会开炮的红色核心部分，攻击的话整个炮台会被炸飞，如果此时运输机在炮台上方的话就会对它造成伤害。难度不算大，重复4次即可。完成任务后回传送室报告。

无法直接对敌人飞空艇造成伤害的梵只能频于躲避攻击，关键时刻，一红色机械体从后方一跃而出，使用光剑击中了飞空艇的侧翼，失去平衡的飞空艇摇摇欲坠，最终坠毁在附近的场地上。

“那个是……ModelX……”一个类似机械生命体的声音说到。

“是啊，那可是我是最重要的人呢！”

一阵闪光，只见眼前的人变成了人类的外貌，而那人正是梵所在寻找的杰洛维。

“杰洛维前辈……刚才的那是……”

“啊哈，让你担心真是不好意思，刚才是

利用ModelZ进行融合所有的能力，和你的ModelX类似。我是守护者小队的一员，一直隐瞒着你实在是抱歉，不过像我们这样能够使用活性记忆金属的人，使用这份力量保护大家的安全是我们的使命。详细的内容以后再说，我会在守护者基地等你，梵。”说完，杰洛维一人先行离开了。

短短几个小时内发生了这么多事，梵的思维有点混乱，甚至不知道自己该干什么，但相信杰洛维前辈肯定是不会错的。梵决定参加守护者的测试，加入这支队伍。



**任务：ガーディアンのテスト**

**目的地：エリアC–1・C–2**

B–2中有一处下行的楼梯，这里有数据室，并且直接通往C–1。一进入这里就收到布丽的通信，希望梵在搜索时能够关闭活性金属的融合，否则会吓到这里的住民……

在这里的房间中寻找4个守护者的队员，以人类的状态可以爬进狭窄的通道，并且除了第一个房间里的女队员外，其他3名成员都必须以人类的状态交谈才有用。（其中一个还会被吓跑……）与城里的人对话也一样，如果用融合状态，一般都只能得到惊讶的回答，看来还是不变身比较有亲和力，只是跑得实在慢了点……

C–1中能找到3人，最后一个在C–2某大楼的底下，要通过柱子的裂缝爬进去。全部找到后收到布丽通信。继续往C–2右方前进，与一上方写有DATA字样的门边上的守护者队员说话，得到通过测试的证明——一枚布丽所喜欢的娃娃徽章。(-_-b)之后进房间做任务报告后就能传送到守护者的基地X区域。（注意C–2中的这种红色数据室不具有传送功能，因此必须回到C–1入口处才行。）

带着好奇和疑问，梵来到了守护者的基地，在这里他又看到布丽以及杰洛维前辈。看到窗外的景色，梵惊讶的发现自己所住的位置竟然是一艘巨大的飞空艇。

“因为我们经常要在边境地区活动，因此使用飞空艇做基地是最合适不过的了。”布丽笑着朝梵走去。

“啊，对了，这个……是刚才得到的徽章，要交给你么？”梵拿出之前得到的娃娃徽章。

“谢谢。这可是，姐姐最喜欢的东西呢……”布丽看着徽章说道。

“喂，梵，你太失礼了。你知道布丽是守护者的什么人么？”杰洛维一脸严肃地说到。

“没有关系，”布丽看到杰洛维的态度忍不住笑了出来。“总之，先请各位到左侧的舰桥来吧。”

梵离开传送室，来到舰桥，发现布丽坐在正中的椅子上。

“欢迎来到边境警备队守护者的基地，”布丽从椅子上起身说到，“我是守护者的司令官布丽。”

“诶？诶！布丽是司令官？

“暴走机械……由于数百年前的战争机械发生变异而产生的恐怖机械，守护者至今仍在对其产生原因进行调查。在对一个遗迹的调查过程中，姐姐突然下落不明……至今不知去向……”

“而遗迹中所寻找的活性记忆金属，就是我们所运输的。”杰洛维补充道。

“以传说中的英雄为原形制作，并具有自身意识的金属……那就是活性记忆金属。在其中所记录的资料，有可能存在暴走机械出现的原因。”布丽的认真态度透露着一种指挥官的气质，这是梵之前所没有见到的，“因此，梵，能否请你先到实验室，让我们备份一下ModelX所记录的数据呢？我会在这里继续调查



刚才你所收集的那些数据。"

梵尾随着杰洛维来到基地的实验室，在复制完ModelX的数据之后警报声突然响起。

"什么，D区域出现暴走机械？那里可是塞鲁万商社的本部所在地啊！"杰洛维惊讶的说道。

"看来'敌人'开始动真格的了！"

"敌人？难道暴走机械是有人操纵的么？"杰洛维对布丽的话感到不解。

"从梵所带回来的数据上发现暴走机械有被修改程序的痕迹……"

没等布丽把话说完，广播中传来战斗开始的报告。

"不行，一定保护那的人！"梵忍不住冲出舰桥。这一次，连杰洛维的话无法让其冷静下来。十年前在暴走机械袭击中失去母亲的情景又一次映在了梵的眼前……

无奈之下，杰洛维只有立刻追上梵，并在前面掩护还没有完全掌握融合的梵。

**任务：地上部队のえんじょ**

**目的地：エリアD-2**

剧情过后出现在D1，一路往前，在断开的公路前攻击操纵台可以令上方的平台下降铺路。D-2中有两只巨大的机械苍蝇，会尾部放小苍蝇以及释放激光，两者都很容易躲过。但要小心一些地面会崩塌，移动时要注意别踩着地面掉下去了。

BOSS是被控制的杰洛维。其攻击主要是近身，但也不乏快速及大范围的攻击。砸地的时候飞起的岩石可以击破，空中连续三次冲刺看准时机跳起就可以躲避，将剑插入地面释放激光要在两次激光出现的间隙移动躲避。而其他如跳斩和冲刺斩等攻击只要保持距离就没有什么危险。总体来说难度不大，在不被逼入死角的情况下保持距离开枪即可。

在巨大的塞鲁万商社本部大楼入口前，只见杰洛维倒在地上，被3个不明身分的人围着。

"ModelX，蓝色的洛克人，呵呵！让我见识下你的力量吧！"最高大的男子先发制人，在梵还没搞清楚到底发生了什么情况，控制了杰洛维的身体向梵发起猛攻。

也许是杰洛维的意识强烈克制住身体的关系，杰洛维的攻势并不猛烈，但是却有逐渐失控的趋势。但在那之前，一道闪电把杰洛维击倒在地。

"红色的洛克人，ModelZ。蓝色的洛克人，ModelX。真是非常遗憾啊。看来守护者所发现的活性金属只不过是堆垃圾而已。"在一边看完了整场战斗的高大男子又一次开口。

"你是……什么人？"尽管语气强硬，但梵的身体仍因为害怕而不断颤抖着。

"我叫塞鲁万，ModelV的拥有者。"

"塞鲁万？你是塞鲁万商社的社长？难道说……暴走机械的袭击？还有攻击前辈？这一切，都是你干的？"梵震惊地说道。"不能原谅！"梵将炮口对准了眼前的男人。

"蓝色洛克人，建议你还是放弃吧，你那可不叫做勇气，而是无谋。"边上带有斗篷的男子也开口了。

"不用你来罗嗦！"梵使劲全力的攻击却被斗篷男子轻松的反弹，击中了自己。

"为了创造一个新世界，必要的牺牲是不可避免。来吧，让我看看你的金属里都记录了些什么。"说完又释放了一道闪电，梵应声倒地。

"潘多拉，快点采集数据。"塞鲁万命令身边的女子。

在收集了梵和杰洛维所拥有的金属数据后，三人消失了。

"不要放弃…… 梵……"杰洛维用最后的力气鼓励梵。"ModelZ，我的身体……已经不行了……之后就请你帮助这个孩子……"

"我明白了。"在ModelZ答应之后，杰洛维的身体化作电子精灵消逝了……

又一次失去最重要的人，梵感到从所未有的绝望，连从地上站起的力气也无法使出。

"梵，这是最后的机会，让我们进行融合。"ModelX说话之际，已经有越来越多的敌人包围了上来。





游戏杂志&3DM-SMV

"拿出战斗的勇气，继承那个男人的意志继续战斗下去。"ModelZ第一次对梵说话。

"力量，给我力量……给我能够保护大家的力量！"伴随着梵的呼喊，ModelX与モデルZ同时在梵的手上进行融合，所诞生的巨大力量，瞬间把周围的敌人击倒了。究极的洛克人ZX在此刻诞生……"

"我要保护大家！"梵望着渐渐远去的商社飞艇，心中暗暗的发誓。

---

"抱歉……如果当时我没有那么冲动的话……杰洛维就不会中敌人的圈套了。"基地舰桥，梵就之前的冲动向布丽道歉。

"不是那样的。每个人都希望能够保护自己重要的东西。杰洛维也是，他保护了你，是希望你能好好的活下去。相信你一定能够理解杰洛维这种想法吧。"

"恩，我一定要用手上的这份力量去保护大家。也总有一天要找出并打倒塞鲁万！为前辈报仇。"

"现在已经明确暴走机械的成因与塞鲁万的ModelV有很大关系。但是其正体却依旧是个谜。如果能够收集到6个Model的话，或许能从它们所记录的资料中查出ModelV的信息。"

"ModelX、ModelZ，那就是说还有4个Model？"梵有点意外的问到。

"恩。现在我们正在努力调查其方位，暂时有几个地区存在异常的能量反应。能不能借助你的力量去调查一下？"

"包在我身上吧！"梵自信地回答。

剧情后去传送室，会发现有4个任务可以接，同时得到黄色磁卡。这样，地区中的黄色电子门就可以通过了。

## 任务1：发电所の调查
## 目的地：エリアE-7

根据布丽的资料显示，在这个被废弃的发电所里，最近有大量的能源在生产和传输。估计与塞鲁万商社有直接关系，因此梵接受了调查这里的任务。但进到内部才发现这里的情况更让人吃惊，原来商社一直在使用电子精灵来生产能源。又一次被点燃了的愤怒的梵，在破坏了所有的设施后，一举击败了敌人的头目，并意外的得到了ModelH。由于被梵的真诚所感动，ModelH决定用自己的力量帮助梵，并告诉梵还有另外一半ModelH在塞



鲁万的手中，只有得到两个以后，所拥有的力量和数据才会完整。

在C-2尽头打开黄色的门进入E地区。一路上敌人很多，但是好在ZX攻击速度快，威力大，且省去了蓄力的时间，多利用空中上+主武器的旋转攻击还是比较轻松的。E-2区域有几个带电的风车要当心，要根据其齿轮转动的节奏慢慢通过。几个旋转方向与前进方向相反的风车要先踩开关使其逆转才能通过。E-4中有一处有许多巨型齿轮在不断转动的场景，这里其实是可以踩着齿轮快速跳过去的。对面的平台上有两堵墙可以穿越，通过深处的门可以来到E-3，把尽头的容器打掉的话可以让所有关卡中所有的电子设备停止工作，这样一来可以之后的关卡就能轻松不少。

一进入E-6就会看到一辆战车恭候多时，由于敌人前面有锤子的关系很难近身，因此用洛克炮攻击比较安全。它会冲撞和激光两种攻击方式，都可以靠攀墙来躲避。要注意的是当它把车前的铁锤放在下方冲撞时，冲撞的瞬间会把主角从墙上震下来，因此要不断



跳跃才不至于掉在锤子上，如果敌人把锤子举起冲刺，那就准备好Z光剑狠狠攻击吧。

E-5中有一种炮台无法直接破坏，但可以通过攻击改变其发射方向，这样就能利用它们自己发射的炮弹消灭它们了，但要注意炮弹撞墙后的爆炸是范围攻击，因此要保持距离。

E-7会遇到BOSS，其移动和攻击速度都比较快，但并不难躲，弱点在翅膀，想获得高评价的话建议使用洛克炮攻击，一般攻击正面和背面都不会击中。光剑虽威力大，但范围广，容易打到弱点。(果然时代不同了，对敌人也得有“爱心”。)

攻击方式：

1.降落到地上冲刺。看到它落地后立刻准备跳跃。

2.左右冲刺，将电磁炮放在画面角落射击。这招根据电磁炮的位置躲法不同，但好在子弹速度不快，有足够的反映时间。

3.落到屏幕中间施展三连斩。要注意最后一斩会发出激光，及时跳起。

4.带着电磁炮飞到屏幕一端射击。上下平行的子弹要从当中跳过，前后位置的子弹冲刺就能回避。最后的冲刺也要看准时机，对跳跃和冲刺的把握要求较高。

5.半血后会释放必杀，飞到屏幕中间连续发射激光。释放前会出现扫描线，反应快的话躲避不是问题。

任务完成后得到绿色磁卡，可以通过绿色的电子门，并出现任务5。

## 任务2：ソウナンツャのたんさく
### 目的地：エリアF-5

从B-3来到F区域，这里是一片雪景。来到F-3之后会发现上方有一扇被锁住的门，先一路往上。这里有一种蝴蝶状的敌人，它所撒的花粉虽然不具有直接攻击力，但却会极大地降低跳跃和移动力。在顶部房间又遇到E区的那辆战车，不过这次地上多了履带，因此它无法移动过来，但相对的却可以靠履带的移动把主角给卷过去。攻击方式还是一样，不过近身时砸锤的速度更快，还是远距离射击比较安全。在内部调查系统后，之前的门就会打开。

在F-5中遇到BOSS。这个BOSS看起来身材娇小，实际上却是灯笼鱼的诱饵，用来吸



引敌人，再使用巨大的本体攻击。它的弱点在头部，由于其头部相对身体来说很大，所以攻击时要注意别波及到弱点。

攻击方式：

1.从上往下连续发射冰尖。这个对跳跃要求比较高，没有固定的躲法，关键是把握时机。

2.若集中攻击它的话，它会隐藏身体，并用本体进行冲撞。躲在边版即可。

3.放出结晶，并在地面形成冰尖。碰到的话就会被冻住，要快速按键挣脱。

4.发射冲击波。在版边适当的时机跳起就能躲避，但不推荐，因为可以使用洛克炮连续攻击把冲击波给顶回去。

5.半血后会从本体释放巨大的导弹。尽可能把导弹打爆会比较安全，跳跃也能躲过。

任务完成后得到蓝色磁卡，可以通过蓝色的电子门，并出现任务6。

## 任务3：イレギュラーのげきたい
### 目的地：エリアG-5

G区域突然发生大火灾，守护者全体出动对该地区的人类进行援助。在打败了引起火灾的敌人头目后，梵得到了ModelF。

从D-3区域的尽头来到G地区。这里到处都有火焰在燃烧，但如果已经取得ModelH的话，使用其OIS可以把火焰扑灭。来到G-2，这里是一栋大楼，总共有8层，除底层和顶层暂时无法进入外，其他每层里都有人类需要帮助。要注意的是在第2、3、5、7层中，有平台的窗户是可以通过的，不要漏掉里面的人。救人时同样要以人类状态才有效。拯救一定数量的人后会出现8楼大门解锁的提示。

在G-5遇到了火灾的幕后元凶。它的弱点在头部，并且其身材小速度快，战斗中很容

话梅杂志&3DM-SMV

易误中它的弱点。从背面攻击虽能保证不伤到其弱点，但这样的机会并不多。

攻击方式：

1.积蓄能量，对玩家所在的位置释放能量弹。快速离开原位就能躲开。

2.跳起撞击上方的石柱，并击碎。攀在任意墙上任其表演就行。

3.从画面一头往另一边冲刺，并释放4个火球。先待在画面一端，等其身体冲过来后，从火球中间的空隙跳过。

4.冲刺，身后带有火焰，并在对面墙上形成冲击波。攀在墙上并不安全，要在他撞墙的瞬间跳到其背后，时间并不难把握。

5.HP减半后它增加一招反击技。释放时背部面向屏幕并且身上冒能量，乍看之下是攻击的绝好机会，但如果攻击的话会被其弹开。

任务完成后得到红色磁卡，可以通过红色的电子门，并出现任务7。



## 任务4：ライブメタルのついせき

### 目的地：エリアH-4

エリアH，梵也许永远也忘记不了，十年前，正是在这个地方，梵失去了母亲……但与十年前不同的是，这一次，梵不再需要别人的保护，凭自己的力量击败了头目，并获得了ModelP。

エリアH位于A-3的尽头。这里是一个被废弃的游乐场，很多游乐设施仍然保留着，因此关卡中有很多有趣的东西。要注意安全帽敌人爆炸后会分裂成3个小安全帽，挺难缠的。而在H-2中更是遇到一只巨大的安全帽。会跳跃，落地后放出若干小敌人。躲在帽子里飞行则可以用冲刺来回避。与普通的安全帽一样，当它躲到帽子里的时候是无法攻击的。打败它后来到H-3，这里的地面会不断下沉，因此要不断跳跃，否则会被夹子给夹住。

来到H-4就能看到头目。这个像猩猩一样的BOSS弱点是双手，攻击频率和速度都相当快，因此很容易打中其手臂，当其悬挂在绳索上时攻击比较好。但由于其没有弱点属性，所以比较棘手。采用保持距离蓄力，贴近攻击后再离开远离蓄力的打法会比较安全。

攻击方式：

1.扬沙子。只要不要被逼在版边，保持距离

2.在绳索上往下仍轮子，滚动后爆炸。轮子本身不难躲，难的是它和其它招数并用。

3.丢爆炸弹。看准位置躲避即可。

4.变成圆盘，来回冲撞。这个没什么好说了。

5.半血后增加一招变成圆盘冲刺后在墙上凿石头的技能，飞出的石头都具有攻击力。可以躲在它的下方，但是其攻击结束后要立刻离开，否则会被踩到。

任务完成后得到紫色磁卡，可以通过紫色的电子门，并出现任务8。

## 任务5：みんかんじんのキュウツュシ

### 目的地：エリアI-3

I区域就在之前到过的E-7中。I-1中有两条路线，但下方的道路要求有ModelP，否则视野很小，容易发生危险。

上下两条路I-4和I-5中都有小头目存在，不过两个敌人攻击方式大同小异，站在它左下方不断跳跃攻击即可，敌人使用冲刺的话只要跑到版边就能躲过。

两条道路最终交汇到I-3，在这里遇到BOSS。它的弱点在头部，同样很容易误中。使用属性攻击从其背面速战速决。之后的区域里会有暴风阻碍前进，不过相信不是什么太大的难题。





攻击方式：

1.在场地中间往前发射分裂的激光。激光撞墙前用冲刺躲避，之后只要不攀在墙上就没有危险。

2.从空中慢慢落下，落地后释放雷电球。空中时，它会以你为目标移动，不过速度很慢，小心被它落下时碰到。

3.释放龙卷风。这里要不断跳跃吸引它把旋风发向空中，然后用冲刺突破。否则无论攀墙还是跳跃都无法躲开。

4.半血后会在屏幕中释放巨大的龙卷风，并往两边放激光。在保证不被它卷进旋风的同时，也要看准它放激光的次序，跳起就能躲开它惟一具有威胁的一次攻击。

任务完成后随机区域的BOSS复活，可反复挑战。

## 任务6：データディスクのだっかん
## 目的地：エリア J-5

从A-4来到J区域。这里是一个水中的关卡，到了ModelLX发挥能力的时候了。关卡中有很多上下有刺的地形，用LX的水中漂浮能力通过即可。J-3中会遇到小头目，它会放鱼和伸出触手两种攻击。鱼可以打掉，触手在其伸出后攻击也能打回。但如果不攻击的话，黄色触手会放分裂的电球，棕色的触手则会吸血。

最后在J-5水域中看到巨大的BOSS。它的弱点是上方两个旋翼。这个BOSS很容易打出4级评价，由于它的弱点在上方，因此可以放心地攻击。但要当心它头部两侧的刺，碰到的话会被冻结。

攻击方式：

1.放出冰龙。打掉的话就没什么威胁了。

2.使用灯光扫描，被发现后会使用爪子攻击。迅速移动即可。

3.两个旋翼发出旋风。被卷到的话要立刻按键挣扎，不然会碰到它身体上的刺。

4.如果攀墙一直到水面外的话，它会在水面激起波浪，在水面下的话就不会有危险。

任务完成后随机区域的BOSS复活，可反复挑战。



## 任务7：ハックシ部队のしゅうげき
## 目的地：エリア K-4

C-3的尽头可以来到K区的火山地带。这里有很多间歇泉会不断喷出，而水中由于高温的关系也不能多待，否则会受伤。J-1的尽头跳进火山，里面遇见中头目。它的弱点是被熔岩包围着的头部，必须等到熔岩消失后才能攻击。如果敌人进入岩浆，则会在玩家下方用拳头攻击，如果是飞到空中，则会以你为中心落下火球，最后还会掉下弱点。别被砸中了。用ModelHX的OIS能尽快结束战斗。

之后一路向右，区域里会有熔岩不断逼近，因此动作要快，在躲过两波岩浆的攻击后，来到BOSS所在的K-4。这个头目的弱点是双手，由于其身材矮小，因此很容易击中弱点。

攻击方式：

1.潜入地下移动。它有两种移动方式，一种是在地下来回移动移动，要注意扬起的石头也具有攻击力。另一种是上下穿越，动作快

电脑杂志&3DM-STV

的话不是问题。

2.发射火焰。注意火焰在到达角落时会改变角度。

3.放出会爆炸的火焰弹。在其爆炸前躲到安全地方。

4.半血后会砸地并在玩家脚下喷出火焰。最后一击的火焰范围很大。不要被逼入死角。要当心的是这招威力相当惊人……

任务完成后随机区域的BOSS复活，可反复挑战。



## 任务8：けんきゅうじょのボウエイ
## 目的地：エリアL-4

这一关颇有难度，关卡中有很多发射不同颜色声波的雷达，被照射到的话会出现左右颠倒，不能攻击等异常状态。但是合理地形的话还是能够完全避开的。有一种攀在移动平台上的敌人比较麻烦，HP多，攻击也很迅速。一定要优先打倒。

关卡不长，很快就能在L-4看到BOSS。它的弱点是其巨大的身体。而除了头以外的其他部分是无敌的，因此这里想要获得高评价的胜利相当费时，必须慢慢地攻击它头部才行。

攻击方式：

1.放出跟踪弹头。尽快砍掉，不然会一直尾随着你。

2.释放保护层。同样砍掉即可。

3.往左右丢出不同颜色的能量弹，需要躲在有红色能量弹的层面上才能躲过。绿色的会先隐形，然后爆炸。

4.半血后会释放核弹。它会在放出核弹后进入防御状态，此时一定要站到它的背后，否则无论在哪都会受到攻击。

任务完成后随机区域的BOSS复活，可反复挑战。

**突发任务：完成上述8个任务中的任意4个后强制出现的任务。**

守护者的基地遭到大量敌人飞空艇的包围，一场恶战不可避免。

回到舰桥，剧情后到最上层的甲板处，远处的飞空艇会往甲板上放连接通道，里面会不断出现敌人。全部破坏后发生剧情，敌人乘乱冲入了舰艇。之后去最下方的动力室，这里的道路会被打坏，当心别掉下去了。之后在动力室与プロメテ交战。不要看其身材矮小，但破坏力却是不亚于任何敌人的。使用ModelHX的OIS可以给其造成巨大伤害。

攻击方式：

1.消失后在版面中间出现，在4个角落中召唤骷髅发射火焰。此时全力先消灭一个骷髅，否则会很难躲避，ModelH的OIS对骷髅同样有奇效。

2.从版边出现后连续的镰刀攻击。这个不难躲避，保持距离即可。

3.半血后会释放沿地面移动的火焰。这招本身不难躲，但攻击速度很快，因此不可大意。



## 任务：ModelV本体のハックツそし
## 目的地：エリアM-3

完成8个收集Model的任务后出现。终于收集到了到了所有的Model，而布丽此时也从金属所记录的数据中查找到了モデルV本体所在的位置。但当梵赶到那边的时候，却发现需要所有Model集合才能打开的门上已经留下了V的标记……难道被敌人抢先了？虽然梵努力想阻拦敌人，但最后モデルV的本体还是被他们给带走了。

从A-4来到M区域的入口，在这里使用

6个Model的力量，打开了通往M区域的大门。M-2中有一段路水位会不断变化，而且周围都是针刺地形，要抓紧涨潮的时间用ModelLX快速通过。M-3中发现发现正在运输ModelV本体的プロメテ和パンドラ，这一次轮到パンドラ来挑战梵了。

攻击方式：

1. 放出4个雷电球依次攻击。按顺序跳过就成。

2. 制作一个葫芦来回移动。攀在墙上躲避，但注意葫芦撞墙的时候和战车一样，会把玩家给震下来，因此要不断跳跃。

3. 坐在杖上来回移动。跟她一起来回移动即可。

4. 半血后会放出两个白色炮台攻击。它们会向四周围放出冰刺，不过都是可以打掉的。

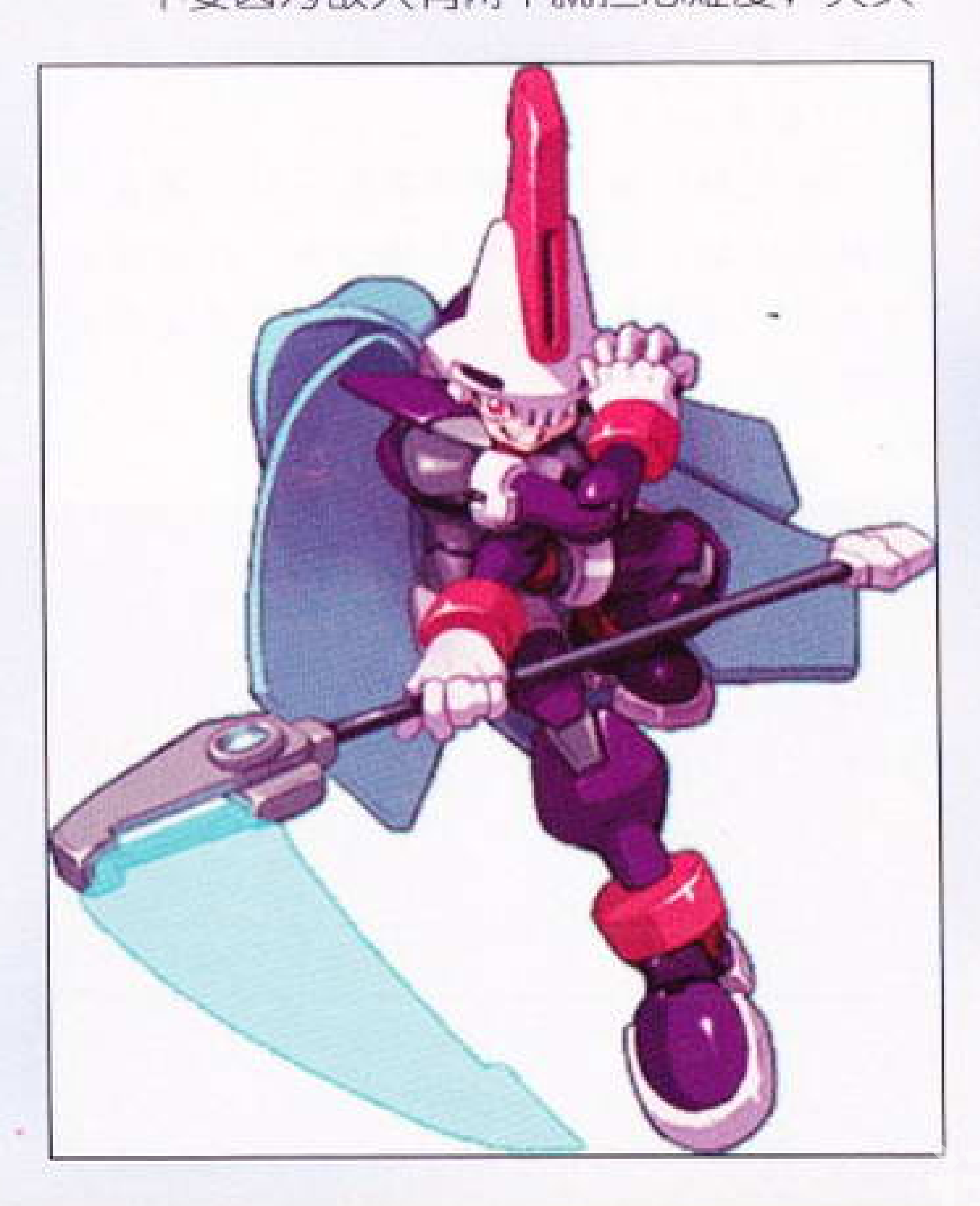
**任务：イレギュラーぐんのゲキタイ**

**目的地：エリアO-2**

接任务后来到D-3，会发现之前无法够到的楼梯现在变长了，从上方通道可到达O区域。在这里，梵再次遇到了プロメテ和パンドラ两人。对于梵的出现，プロメテ丝毫不感到惊讶，反而对梵能有这么快的成长感到高兴。再次被打败后，两人不见了踪影。

前进不多远就会看到プロメテ和パンドラ，而这一次他们两人要联手与梵战斗。

不要因为敌人有两个就担心难度，其实他们两人共用一个血槽，并且都是一个个出来放招，因此和打一个头目没有什么区别，招数也与之前所使用过的雷同。因此只要小心谨慎的话，胜利并不遥远。



パンドラ攻击方式：

1. 制作葫芦，不过这次没有墙可攀。葫芦的上部分每弹两次会做一次，乘机从当中跳过。

2. 放出两个炮台做连续射击。

3. 放出4个雷电球依次攻击。

プロメテ攻击方式：

1. 消失后在版面中间出现，在4个角落中召唤骷髅发射火焰。

2. 使用强力的剑气攻击。



**任务：ライブメタル·ModelVのハカイ**

**目的地：エリアD-5**

基地的系统显示，在エリアD的塞鲁万商社本部内出现异常巨大的能量，看来被拿走的ModelV本体应该是被放在那里。于是，梵再一次来到了曾与前辈决战的地方。在这里，把一切都了结……

最终关，又是经典的BOSS车轮战，不同于以往的是这一次的八大BOSS被按照属性两两分在一起，最让人头痛的是战后不给任何的回复道具。如果还没有熟练掌握BOSS打法的会觉得相当棘手。不过鉴于之前已经与这些敌人交过手，相信取得胜利也不是什么太难的事。

一路电梯往上，最终BOSS面对的是ModelV形态的塞鲁万，他繁荣攻击并不凌厉，而且威力也只是一般，即便如此也不可大意，按剧情需要人家还没变身呢……并且他也会发动OIS，发动后的攻击力还是挺大的。

游侠杂志&3DM-SMV

攻击方式：

1.下铲。只要不是攻击的硬直，这招有足够的反映时间来躲避。

2.发射集束弹。近距离时根本打不中，中距离时可以冲刺，更远的话就只有攀墙来躲了。

3.向上攻击，有很高几率在这之后追加空中集束弹射击。

4.半血后会发动OIS，并发射巨大的能量弹。毫无威胁的一招……

被打败的塞鲁万与ModelV的本体融合，变成了巨型的怪物。有3排血，每打完一排血就会改变一次形态和弱点。

第一形态：弱点是头，不断跳斩即可。

1.一只手做出能量晶体并砸碎。躲在屏幕的另一端，但要跳跃晶体破碎时飞出的碎片。

2.嘴部连续放出会分裂的能量球。能量球碰到地面的话会向4方面扩散，主动攻击可以提前使其分裂，更能保障安全。

3.头部发光后空中落下火球。站在两手下方靠中心一点的地方就能保证安全。不过空中还会出现一些火焰来妨碍，不过问题不大。



第二形态：弱点是两边的肩膀张开后的绿色位置。此时会在原先技能上增加两招。

1.中央聚集能量，并发射能使行动力变低的结晶。聚集能量时会把玩家往当中吸，之后连续发射的结晶也不难躲。在版边看准时机跳跃就行。

2.肩膀放出吸收能量的装置。这个有点难躲，两个装置中一个只转一次弯，另一个会转两次。因此要带有引诱性质的跳动才能躲过。不当心被击中的话要按键挣扎。

第三形态：弱点是下部脸上的绿色晶体。左右会出现两只手掌，并再增加两招。

1.两只手掌和头部配合放出能量弹。虽然看起来复杂，但其实只有两种模式。掌握好跳跃和冲刺来躲避。

2.在中央制造巨大的结晶，并拍碎。先躲在版边，两只手拍碎结晶时会有碎片，之后两只手会从中间会到两边，从手掌下方冲刺就OK了。

老实说这可能是《洛克人》史上最简单的最终BOSS了，在多样化的能力面前，他的攻击根本微不足道。相信自己，胜利一定是属于你的。

不管融合了ModelV的塞鲁万力量多么强大，也不管被ModelV所吸收那些人内心的负面情绪的能量有多么可怕，最终还是败在梵的勇气和信念之下。失去控制的ModelV本体发生爆炸，巨大的能量令整个商社大楼在瞬间成为废墟。

梵在6个Model的保护下进入了亚空间，躲过了一劫。但与塞鲁万的决战并没有使梵感到满足，更多是只是一种失落……

“无论时代怎么改变，人终究还是不会改变的……”梵自言自语道。

“如果是那样的话，为什么那个时候的你会选择继续战斗呢？”一个令梵觉得感动的声音突然在耳边回荡，在亚空间里，已经化为电子精灵的杰洛维再一次出现在了梵的面前。“那正是你已经改变了的证明啊！继续运送吧，梵！把你的正义、勇气以及信念送到这个世界上每一个人的手中吧！你一定可以的！”

“前辈……”

白光渐渐淡去，周围显露出的，是在夕阳映照下的D区域。而在梵看来，比这景色更美的，是前来迎接他的布丽以及战友们的笑容。






塔梅杂志&3DM-SMY

## E罐所在地和取得方法

1.A-2 中利用 HX 的空中冲刺能力来到屏幕最上方，然后一路往左，会看到这个E罐，但却无法得到，其真正的入口在E罐的下方。

2.E-4 中获得，这个应该没有人会错过吧。

3.先从K-3通过K-5回K-1，在这里会在下方的通道里发现一个房间。调查里面的机器选择“おそい”，就能使岩浆移动的速度变慢。然后回K-4，赶在岩浆追上来之前，使用FX的蓄力攻击把上方道路的岩石全部击碎，进入里面的房间后再使用PX会发现隐藏道路，打开里面的开关。最后再一次通过K-5回到K-1，在缆车前的红色闸门就会打开了。里面就是这个来之不易的E罐。

4.与基地内4楼的紫发女孩及其身后房间里的女性交谈，之后接受她们委托的任务，必须要重复3次后才能入手。

## 挑战最高难度的游戏

发售前制作人就曾说过《ZX》会是一款系列中难度最高的游戏，这一点在一周目的普通难度中就已初露端倪，但难度仍只是一般。而在通关后出现的困难模式中，你才会感觉到游戏真正的难点所在。所有敌人的攻击力提高不说，敌方头目的攻击速度和招数也都更加迅速和复杂，更让人欲哭无泪的是这个难度下是得不到HP上限提升以及E罐的……准备好向极限挑战了么？



## 提升HP上限的道具

1.D-1 中某处可以看到很显眼的一个红色开关，攻击后在打开的门内得到。

2.在F-2 有许多冰可以用 FX 打掉，可以到达一处水面有一排尖刺的地方，用 HX 冲过去就能拿到。

3.J-1 中下方会发现一个山洞，道具就在里面。

4.I-5中可以看到，但由于旁边有刺无法获得，这里只要用HX的龙卷风把边上的平台刮起后就能得到。

## 沉眠于遗迹深处的究极活性金属

如果深入过N-1地区的玩家可能会发现这里有两扇门无法进入。并且最深处竟然还有《洛克人Z3》的最终BOSS——OMEGA在等待玩家。这里隐藏着游戏最强大的秘密。

**联动：**分别使用GBA上的《洛克人Z3》和《洛克人Z4》与《ZX》进行联动，这样N-1下方的两扇门就会打开，在里面要分别挑战《Z3》和《Z4》中登场的4个BOSS，全部打败后可在右侧的房间里得到“不可思议的石头”（ふしぎないし）。

**单机：**在N-1深处挑战OMEGA，胜利后也能在上述地方得到“ふしぎないし”。OMEGA的实力之强绝对超乎想象，招式范围广且威力大，并且没有出招间隔，被“华丽”地K.O到你连脾气都没了是很正常的。实力不够的话建议使用ModelFX保持距离攻击，准备好E罐后作背水一战吧。（值得一提的是战斗时的背景，熟悉“《ZERO》系列”的玩家对这个地方应该是记忆深刻吧？）

使用任何一种方法得到“ふしぎないし”后，在通关的前提下去基地的实验室，交谈后就能得到隐藏的ModelOX，注意在EASY难度下无法入手。

发动后会发现外型与以前的ZERO一样，但请不要误会，这个才是真真正正的ZERO——被OMEGA力量所寄宿的ZERO真正的身体。



普通状态下与ModelZX能力一致，但是发动OIS就会看到惊人的变化。上加主武器对空做火龙斩，下加主武器往前放雷属性冲击波，空中主武器攻击往八方向放冰冻波。副武器能够不蓄力就释放两段攻击，蓄力后配合下键更是能够释放落风破及烈光霸。这样的实力简直让“《X》系列”中的ZERO也自叹不如……在如此强大的属性攻击面前，绝对可以把任何一个BOSS玩转于手掌之中。更让人忍不住笑出声的是，它的OIS槽是无限的！享受一下当BOSS的乐趣吧！

文 雷伊

# ブレイブ ストーリー




在7月6日发售的以《勇敢的故事》为题材的三款游戏中，要数这款由Game Republic制作的RPG最受玩家的亲睐。游戏的系统非常简洁，战斗时的节奏也控制得十分出色，给玩家一种畅快淋漓的感觉，可谓缺乏原创游戏支持的PSP上最值得一玩的RPG作品之一。




**勇敢的故事 新的旅人**
ブレイブ ストーリー 新たなる旅人
◆SCEJ/Game Republic◆RPG◆2006年7月6日◆日版
◆1人◆256KB以上◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

## 系统介绍

| 操作方法 | |
|---|---|
| 十字键 | 移动 |
| L | 在大地图上打开幻界/魔界地图 |
| R | 确认下一步的行动 |
| △ | 打开菜单 |
| □ | 捕鸟时退出/斗鸟时投降 |
| ○ | 确定/调查/捕鸟时挥网 |
| × | 取消/加快对话/快速移动/捕鸟时投饵 |
| START | 暂停 |

## 菜单画面解说

**道具**：使用和查看道具、武器装备和素材等。按○键选定某个项目后选择“并べ替え”可以对物品进行自动排序。

**装备**：更换角色的武器、防具和饰品。每名角色最多可装备3个饰品。

**强さ**：查看角色的状态值。

**勇技**：使用角色习得的勇技。

**交代**：更换战斗成员。

**特殊**：可以进行游戏的基本设定、查看怪物/饰物全书、制作/解体饰品、查看已经捕获的小鸟、召唤火龙（游戏后期）以及更换原作中的同伴（通关一遍后）。



# 战斗系统

## 勇技&绊勇技

勇技相当于一般RPG中的必杀技，而绊勇技则相当于合体技。和一般RPG中不同的是，本作中的绊勇技发动时并不会同时消耗除发动者(选择指令的那位)外其他绊勇技参与者的行动回数。就拿三人绊勇技为例，只要你有足够的BP，那么在战斗中就可以由三人轮流发动三次绊勇技。在战斗中我方角色的BP值是可以回复的，并且回复的幅度直接和给敌人造成的伤害挂钩，因此到后期玩家常常会碰到在一场战斗中连续使用勇技BP却不降反升的情况，非常爽快。



## 追加攻击



以通常攻击打倒HP仅剩少许的敌人时，就有可能发动追加攻击(Extra Attack)。当发动追加攻击时，该角色可以再度对战斗中的其他敌人发动一次普通攻击。

## 敌个体差

本作中登场的敌人有着个体差，即使是同一场战斗中的同一种敌人，它们的颜色和大小也会存在着差别。敌人的个子越大，战斗实力也越强。



## Brave Count

战斗中我方BP的回复量不仅跟前面所说的对敌人造成的伤害有关，而且其回复比率还跟Brave Count值有关。Brave Count值是显示在战斗画面右下方的数值，代表战斗中对角色表现的评价，其中上方的代表连续攻击的次数，而下方的则代表BP回复速度的上升倍数。只要我方连续进行攻击就会使其增加，而一旦发动勇技或者进行回复该数值则会归零，战斗结束后该数值也会归零。




## 绊防御

代替同伴遭受敌人的攻击，并且所受到的伤害会大幅度减少。当同伴之间的好感度越高时，其发生频率就越高。另外，当角色陷入混乱、孤独和战斗不能状态时无法进行绊防御。

## 惊暴化




战斗中只要满足了某些条件，比如“令敌人陷入濒死状态”、“对敌人使用火属性”攻击等等，就能使敌人惊暴化(Amazing)。惊暴化后的敌人在实力上会得到大幅度上升，不过相应的，将它们击败后得到的经验值将会更加可观，并且会获得平时无法获得的珍贵道具。另外，当敌人处于惊暴化状态时，我方的逃跑成功率是100%。

**通关后的乐趣** 最终章结束后电脑会要求玩家生成一个存档，读取这个存档后玩家可以继续在《勇者的故事 新生的旅人》的世界中进行冒险。最大的好处时在菜单选项中增加了可以替换成员的选项，玩家可以不受剧情的限制自由把原来剧场版中的小查、美娜等人调入队伍中一起战斗。

## 勇气之魂

游戏中只要满足特定的条件(一般都是发生特殊剧情)就可以让角色领悟勇气之魂(ブレイブソウル)。各个角色的勇气之魂在战斗中将发挥不同的作用，具体的习得条件如下：

| | |
|---|---|
| 主人公 | 剧情中自动获得 |
| 尤诺 | 第七章时与ガサラ分支机构中的多隆对话。 |
| 索格雷斯 | 游戏后期回到自己家中。 |
| 米蕾迪 | 游戏后期与龙王对话。 |
| 罗普尔 | 游戏后期和巴克桑博士对话。 |
| 雷纳特 | 游戏后期前往ワーハディーナ与莎夏的母亲对话。 |




## 迷你游戏

本作中的迷你游戏都和小鸟有关，具体来说分为捕鸟和斗鸟两个部分。玩家首先要在幻界的おためし鸟生栖处抓获小鸟，抓获完毕后，小鸟会融合成一只大鸟，这也是玩家最终所获得的鸟，不同颜色的鸟能够交换到不同等级的道具。如果对捕获的鸟不满意，玩家也可以将它们放跑重新抓。捕获到一定数目的鸟后可以与人进行斗鸟，如果胜利的话可以得到珍贵素材“おためしの羽根”。




# 剧情攻略

## 序章 运命の扉




在游戏正式开始前首先要给主人公取名字，本攻略给主人公取名为卢克(ルック)，女主人公名则用游戏中默认的美希(ミキ)。

卢克和美希是自幼的玩伴，原本两人约好了要带小狗佐助(サスケ)一起去散步的，可卢克却沉迷于玩掌机而将此事忘得一干二净。此时出现的选项选择“そうだっけ?”(文中给出的选项都是笔者认为比较合适的选项，并不一定代表官方认证的最佳答案)。气愤的美希独自带着佐助去散步了，而卢克却还是独自坐在长椅上若无其事地玩着心爱的掌机游戏。没过多久，佐助急促的叫声将卢克从精彩的游戏世界拉了回来，但美希却已经不在它的身旁。直觉告诉卢克出事了，跟着佐助来到路边，发现美希已经倒下，一切发生得是那么突然。

数日后，卢克前往医院看望美希，却无意中听到了医院院长对美希病情的诊断。美希的大脑没有受到任何损伤，却像中了邪一样昏迷不醒，医院方面也对此无能为力。懊悔不已的卢克飞奔到了屋顶，跪倒在地上不停自责。就在这时，他听到了一个神秘的女性声音。

“失去重要的人时总是痛苦的，可怜的美希……这样下去，她一辈子都醒不来。卢克，你难道不想改变自己的命运吗？”






话梅杂志&3DM-SMV




卢克努力地寻找着声音的来源，却没发现它其实来自于自己身后一只不起眼的青蛙。

“如果你愿意的话，命运是可以改变的。”那个声音继续说道，“不过要改变命运必须经历艰辛而又漫长的旅途，是否愿意尝试就取决于你的勇气了……如果你珍惜那个女孩，那就站起来吧。”

卢克站起身来(选择“立ち上がる”)，不知不觉间，胸前竟然多了一块挂坠。

“这是‘旅人之证’，请出示给你旅途开始时遇到的守卫。”女性的声音告诉卢克。

随即，卢克前方突然出现了一团强烈的白光，一扇巨大的门在光芒中浮现。

“去吧！穿过那道门开始你改变命运的旅途吧！既然你想改变命运，那就必须打开命运之门。”

卢克点了点头，消失在了白光的那一头。

# 第1章 ラウ导师とおためしの洞窟




经过短暂的昏迷，再度清醒过来的卢克被带到了幻界。先在身旁的小屋中取得“幻界(ヴィジョン)の地图”，以后只要在大地图上按下L键就可以调出幻界的地图。然后调查屋外左侧罐子，与试炼小鸟(おためし鸟)对话就可以被传送到おためしの洞窟。

在洞窟中，四神将会对卢克进行四次提问，根据此时的选择将决定卢克的初期能力。其中勇气代表BP值；守り代表防御力；知惠代表魔力；力代表物理攻击力；“丈夫な身体”代表HP；“身轻な身体”代表速度；“体の抵抗力”代表对毒、麻痹的耐性；“心の抵抗力”代表对混乱、忘却、孤独的耐性。全部选择完毕后，一位自称“劳导师(ラウ导师)”的老者出现在了卢克面前。劳导师告诉卢克，自己是负责指引他在幻界行动的导师。在检阅过卢克的旅人之证后，劳导师会公布卢克的初期能力，并赐予其在幻界冒险的装备。将下一个大厅两侧房间中鹰的位置全部调成正对着大厅就可以打开深处的门，调查其中的鹰就可以结束最初的试炼，转移到劳导师的小屋。

劳导师告诉顺利完成试炼的卢克，现在他们所处的这个世界是由命运女神所创造的幻界，而为实现自己的愿望而从现世来到幻界的人则被称为“旅人”。卢克今后要做的，就是突破重重艰险前往“命运之塔”，如果能够平安赶到那里，女神就会帮他实现一个愿望。刚才在洞窟中，劳导师赐给卢克的是一把“旅人之剑”，旅人之剑最大的特点就是其能力会随着其主人的成长而提升。在剑柄上有6个凹槽，只要收集到5块宝玉并将其镶嵌在上面，那么旅人之剑就能进化成强力的“退魔之剑”，而只有利用退魔之剑的力量才能打开通往命运之塔的道路。

在小屋中休息了一个晚上，第二天一大早，劳导师将一些旅途中需要的道具送给了临行的卢克，并告诉他只要每得到一块宝玉，就有一次机会回到现世。一切准备完毕后，卢克在幻界的冒险也就真正开始了，他要去的第一站将是一个叫做ランカ的小镇。







在沙漠地带会遇到蜃气楼之森，它比较诡异的一点是每次出现的位置都是不固定的，因此寻找起来会比较麻烦。蜃气楼之森中有很多被大石块挡住的区域无法进入，其中大多藏有宝箱，要想除去这些石块，就必须先在特定的战斗中取得相应的封印石，建议玩家到游戏后期取得了大多数封印后再去一次性将迷宫走完，这样可以省事不少。

游侠杂志&3DM-SMV

# 第2章 ランカの町の看板娘

卢克被劳导师传送到了一片森林之中，没走几步，他就听到了森林中传来了少女的叫喊声。一个手持弓箭的可爱少女正受到狼群的围攻，没等卢克上去解围，少女就开始叫嚷起来："喂！你！看到这么可爱的少女被围攻，你还想傻站到什么时候！"卢克无奈地上前与少女一起向狼群展开了反击，但接二连三不断出现的狼群却丝毫没有退意。关键时刻，劳导师的声音从天空的另一头传来，并引导卢克发出闪光击退了狼群。

"我叫尤诺(ユーノ)，就住在前面的ランカ镇。"少女摇着两只可爱的小耳朵自我介绍道。看到卢克好奇地盯着自己的耳朵，尤诺解释道自己是ネ族和アンカ族的混血，而ネ族在很多特征上都和猫非常相似。




当尤诺问及卢克是否是旅人时，笔者的选项先后为"そうだけど……"和"ほっといてよ"。好客的尤诺邀请卢克前往自己家中坐坐，她的父母在ランカ经营着旅店，作为刚才救命之恩的报答，可以让卢克在那免费休息一个晚上。卢克正愁少一个带路人呢，既然有人盛情相邀，他二话没说便答应了邀请。森林中有些被倒下的树木挡住的区域目前暂时还无法进入。

穿过森林后往南走就可以到达ランカ，来到尤诺家经营的旅店，她的父母热情地接待了卢克，而卢克也意外地发现尤诺家的小狗竟然叫助佐(日文原名为ケスサ，为方便理解文中采用此译名)。尤诺的母亲准备为卢克准备一道丰盛的晚餐，而在准备期间，则让尤诺带卢克到镇上转转。

镇上有火龙标志的设施为"高原人(ハイランダー)"的分支机构，所谓"高原人"，就是维持各地治安、击退魔物的组织，一直以来，他们都以继承传说中火龙的意志、维护幻界的和平为自己的使命。分支机构中的高原人成员向




卢克等人简单介绍了组织的情况，并告诉他们刚才森林中有些挡路的树木已经被清除了。酒场中可以打听到关于火龙和高原人的传说。在远古时代，火龙本是女神在创造幻界时击退魔物的守护者，为了感谢火龙的行为，女神将其化为了人形，并将他蜕下的龙皮变成武器连同"骑士"这一称号一起赐予了他，把他送到了高原。来到高原的骑士与当地的人们开始了共同生活，他的子孙遍布了整个幻界，与他一样勇敢并具有正义感。后人把他们称为"高原人"，不知何时起，这一称号渐渐成为了热爱正义与勇气者的代名词。在道具店中可以进行道具的买卖，可以卖掉一些道具来积攒初期要用的金钱。

在镇上转了一圈后来到旅店左边的玛丽(マリー)处，她看上去似乎有点愁眉苦脸。一打听才知道原来是她将男友送给她的首饰掉在ランカ之森中了。仗义的尤诺决定再次前往森林中，帮玛丽把首饰找回来。由于挡路的树木被收拾掉了，森林中原本一些无法进入的区域现在可以进去了。在森林的深处找到玛丽的戒指回镇上交给她后可以得到アクセサリーブック作为报酬，以后只要收集到制作图和特定的素材后就可以自己合成饰品了。另外，在道具屋玛丽的男友处可以得到将饰品解体回素材的方法并得到一些最基本的素材。

时间不早了，赶回旅店，丰盛的晚宴已经等待着卢克等人。由于卢克初到幻界，对下一



# 第3章 优しき心と真实の镜




要前往リリス首先要穿过グランデラ河。来到グランデラ河码头，花10块钱渡过河后，船夫为了鼓励卢克和尤诺年纪轻轻就展开幻界冒险，将网（あみ）和鸟笼（鸟かご）送给了他们，有了它们就可以参加捕鸟（ハンチングバード）的迷你游戏了。在捕鸟游戏中抓到了鸟后，它们就会融合成一只大鸟，得到大鸟后不仅可以交换到一些道具和装备，还可以参加斗鸟（バードバトル）游戏。关于鸟儿的迷你游戏熟悉得差不多后，船夫会将怪物全书（モンスターブック）交给卢克。在离开码头的时候，船夫建议卢克等人先到北方的サーカワ去转转，据说那里的鱼味道非常鲜美。

一进サーカワ，尤诺就被一辆大货车给撞了个正着，车上的水人族送货员基·基玛（キ·キマ）自称要赶着去送货，连个当面道歉都没有就立马消失在了他们眼前。不过尤诺倒也没有追究，因为此时她最期待的，还是前去旅店美美地吃上一顿鱼肉。来到旅店，店主人立刻就开始着手准备大餐了。就在此时，店里突然闯进了一个水人族的男孩，并且又重重地撞在了尤诺的身上。正当尤诺准备对他大发脾气的时候，门外又传来了一个成熟男子的声音。一位高大的水人族男子走了进来，将男孩训斥了一顿后将其带走了。听店主说，那位高大的水人族男子名叫索格雷斯（ソグレス），而男孩则是他的儿子米诺斯（ミノス）。索格雷斯整日整夜地对米诺斯进行枯燥而又严格的训练，也难怪米诺斯会受不了而逃到店里来了。

饱餐了一顿后，两人立刻就向南方的艺术之町リリス赶去。一进镇子就听镇上的人说，从ワーハディーナ来的“高原人”似乎要在镇上宣布什么重要信息。来到镇上后发现，来自ワーハディーナ的“高原人”分支机构代表米蕾迪（ミレディ）已经聚集了镇上的居民。年轻貌美的米蕾迪这次远道而来的主要目的就是招募新的“高原人”成员，从而为遗迹调查增添人力。由于事态紧急，这次的招募并不限制年龄和性别，只要凑齐三人并有足够的实力就可以报名。米蕾迪把剩余的招募工作交给リリス的“高原人”代表凯特（カイト）后自己就先行离去了。

尤诺早就对“高原人”这一组织充满了憧憬，这次正好碰到招募，二话没说便向凯特表明了想要加入的意愿。不过虽然米蕾迪刚才说过招募并没有年龄限制，但凯特似乎还是不太情愿让眼前的两个孩子加入，最关键的是，他们只有两人，凑不成一个小组。虽然憋了一肚子气，但由于成为“高原人”后不仅可以从分支机构领取赏金、更能自由出入国境，这些利好因素都让尤诺下定了决心一定要凑齐另外一名同伴加入组织。

正当两人准备离开リリス时，匆忙赶来的水人族告诉他们サーカワ出事了，索格雷斯的儿子米诺斯突然不知了去向，他此次赶来就是为了求助“高原人”的。由于刚才有过一面之缘，尤诺准备前往サーカワ打探失踪事件的详情。来到索格雷斯家中，发现的却是基·基玛。听基·基玛说，虽然他们在海边的洞窟内发现了米诺斯的足迹，但却突然遭到了怪物的袭击，前去救援的人们都遭到了不测，只有索格雷斯一人还在做最后抵抗，不过也是凶多吉少。尤诺和卢克决定与基·基玛一起赶往海边洞窟解救索格雷斯父子，基·基玛暂时加入队伍。

来到海岸の洞窟深处，众人发现了已经倒下的索格雷斯，一只巨大的螃蟹怪正欲将他吞噬。瘦小的米诺斯挡在父亲面前，眼睁睁地看着眼前的庞然大物向自己逼近。关键时刻，尤诺挺身而出，与众人协力铲除了螃蟹怪。战斗结束后，基·基玛由于还有货物要送，匆匆地先行离开了，而索格雷斯则会加入队伍。此




**沙漠遗迹** 游戏后期前往沙漠遗迹会在一层发现三道无法打开的门，分别与ワーハディーナ、ランカ、リリス三地的占星师对话就可以发生剧情获得解读古文的方法。在三道门中可以获得三件道具。

诺梅杂志&3DM-SV

时，米诺斯手中的石块突然发出了夺目的光辉，据说这是他在寻找潮流草的时候发现的，而这其实正是卢克要寻找的宝玉。宝玉在发出光芒的同时，缓缓升上天空，卢克举起手中的大剑，将这块最初的斗神宝玉镶在了剑柄上。由于有了宝玉，卢克也可以使用勇技了，对战斗多少有些帮助。回去的途中会发现由于涨潮，原来的有些道路都无法通过了，必须改道绕行。利用宝玉的力量突破一处障壁后，众人发现了一个五角星图案的结界，尤诺的护身符突然闪出了耀眼的光芒，劳导师的声音随即再次响起。由于得到了宝玉，卢克有一次机会回到现世，而五星图案和尤诺的护身符正是开启通往现世的转移之门的钥匙。劳导师提醒卢克必须在钟声响起之时回到幻界，否则他将会坠入久远之谷，永远无法再回到现世或幻界。卢克选择了回到医院看望美希，神志不清的美希在病床上呼唤着卢克的名字，更坚定了卢克快速凑齐宝玉、让女神实现愿望的决心。

在索格雷斯家中休息了一夜，第二天，水人族的长老对卢克和尤诺拯救米诺斯的行为表示了深深的谢意。而索格雷斯也决定与卢克等人一起展开旅途，在他出门冒险的这段时间里，米诺斯将交由长老照料。

## 第4章 トリアンカ魔病院




既然已经凑齐了三名同伴，卢克一行准备再次前往リリス参加“高原人”的测验。凯特勉为其难地让他们报名参加了测验，并宣称测验一共有“一次”和“二次”两种，首先要进行的是“一次”测验，目的是前往海岸洞窟在一种叫做“ギラニア”的敌人处取得3个“ギラニアのゲキリン”，不过这种道具只有在令ギラニア处于惊暴化的情况下才能取得。要使ギラニア处于惊暴化并不难，它们一般不会单独出现，只要在战斗中率先集中打倒它们的同伴，那么最后剩下的那只ギラニア就有一定几率惊暴化。

收集完3个“ギラニアのゲキリン”后回到リリス，等待卢克等人的将是“二次”测验。正在此时，戴蒙(ダイモン)司教赶了进来，他表示トリアンカ废病院中出现了魔物，已经有数名教徒遭受了杀身之祸，并要求凯特立即对此事进行解决。凯特因为要忙着解决废病院魔物事件，决定先将对卢克等人的二次测验往后顺延，自己则带着两名部下赶往病院去了。索格雷斯建议卢克跟在他们身后一同前去。

来到位于リリス方的废病院，在途中会偷听到一名带着面具的男子与一位老妇的对话，两人之间似乎发生了什么过结，争论之间，面具男发动魔法向老妇袭去。尤诺见状，吃惊地大叫起来。老妇最终逃走了，卢克等人作为替罪羊受到魔法攻击倒在了地上。面具男解释自己并非司教口中的魔物，真正的魔物还在深处，他不过是偶然经过此地，把碍事的镜子打飞之后魔物才出现的。卢克等人显然不相信他的话，拿起武器准备上前将男子拿下。面具男看到卢克剑上的宝玉，似乎明白了什么。他在表示自己名叫零一(レイイチ)、同样是一名旅人之后就匆匆地离开了。

赶到病院深处，发现凯特已经倒在地上奄奄一息了。解决掉凶猛的五头怪后，墙上曾被零一打碎的镜子发出了恐怖的笑声：“原来如此……原来你也是……哈哈哈……”不过卢克等人此时的注意力都集中在了凯特的身上，并没有注意到这一切。虽铲除了魔物，但卢克等人终究来晚了一步，凯特的生命即将走到尽头。在弥留之际，凯特正式宣布卢克已经完成了二次测验，并将作为见习“高原人”证明的“炎龙指轮”赐予了他(选择“……うん、誓うよ”)，让他






诺森杂志&3DM-SMV

赶紧前往ワーハディーナ寻找米蕾迪。

回到リリス，戴蒙司教向卢克等人表示了谢意，并建议这群刚刚成为“高原人”的冒险者马上赶往米蕾迪处，自己则负责安葬凯特的遗体。离开リリス时，尤诺终于明白了冒险之旅并没有原本想像中那么轻松愉快，不过既然已经选择了冒险之路，她就不会再回头。

## 第5章 伪ハイランダー事件




成为“高原人”就相当于获得了自由出入国境的特权。经过南方的国境关所，向关所的门卫出示炎龙指轮后，卢克等人即将踏入关所对面的另一片境地，不过一群突然出现的骑士却将众人给截了下来。这些自称修廷格尔(シュテンゲル)骑士团的男人用怀疑的眼神打量着尤诺和索格雷斯，据称此地最近盗贼横行，而更离奇的是，同一犯罪分子常常在两处同时作案。从骑士们的语气看来，尤诺和索格雷斯似乎成了他们的怀疑对象。尤诺自豪地将手上闪闪发光的炎龙指轮出示给骑士们，可这一举动反而更让骑士们认定了她和索格雷斯就是盗贼，骑士团中身穿蓝色盔甲的队长级人物雷纳特(レイナート)更是准备当场将两人逮捕。

就在双方僵持之时，一辆货车从路边经过，车上跳下的竟是基·基玛，而跟随在他身后的，还有两个卢克从未见过的陌生人，他们就是和基·基玛一样来自于《勇敢的故事》原作中的角色小亘(ワタル)和美娜(ミーナ)。听雷纳特说，最近连续作案的盗贼二人组就是与尤诺和索格雷斯一样的“猫人少女加水人族男子”的组合，而且他们手上同样持有着炎龙指轮。至于美娜和基·基玛，虽然同样也是这种类似的搭配，但由于他们持有的是象征着正式“高原人”成员的“炎龙腕轮”，所以并不在嫌疑人范围之内。尽管基·基玛等人一再为尤诺和索格雷斯求情，但雷纳特依然丝毫没有改变逮捕两人的决定。无奈之下，美娜提议由卢克去找出真正的犯罪分子，洗清尤诺和索格雷斯的嫌疑，此后小亘和美娜将加入队伍。

在关所内的行人处打探一下盗贼二人组的去向，据人反映刚才在关所东北方的山道上见到了他们的身影。在大地图上沿着山道一路前进，会发现正在对商人进行抢劫的盗贼二人组，乍一看，两人倒真和尤诺及索格雷斯有几分神似。美娜刚准备上前将两人拿下，却被小亘阻止。机警的小亘推测，盗贼二人组肯定有一个固定的据点，跟踪他们前去的话，说不定就可以将整个犯罪团伙一网打尽。

在大地图上继续东行就可以发现盗贼的据点(盗賊のアジト)，迷宫中有时会发现一些被枯叶掩盖的地面，调查的话就有机会获得道具。一路追到山顶，在老巢前发现了正在对利用炎龙指轮嫁祸尤诺等人一事沾沾自喜的盗贼二人组，奇怪的是，整个老巢中就只有他们两个人。将盗贼团击破后，身后竟然又出现了另外一个除了肤色外样貌与他们别无二致的二人组。原来，这个盗贼集团的成员是两对双胞胎，难怪他们可以在不同的地点“同时”作案了。将后来的两个盗贼击败后，盗贼们竟然开始大笑起来，原来，他们并不只是双胞胎，而是三胞胎……在一阵恶寒之后，迅速将第三对盗贼打倒吧！正在众人商量着怎么把这群盗贼带回去交给骑士团时，雷纳特出现了，并告知盗贼团伙骑士团已经在附近的山峰上设下了弓箭队，盗贼团只好乖乖地束手就擒。

这起意外的“冒牌高原人事件”终于就这样告一段落了，雷纳特为自己之前的失礼行为向众人道了歉，不过卢克自然不会把这小小的误会放在心上(选择“怒っていない”)。饱餐一顿之后，小亘一行就要继续展开他们的幻界之旅了，临别之际，可别忘了祝愿他能够尽快实现自己的愿望(选择“キミの愿いも！”)哦！在继




话梅杂志&3DM-SMV

续赶路前，雷纳特将一袋宝石交给了卢克，玩家可以从四种颜色的宝石中选择一块来作为在幻界取得的第二块宝玉，不同的颜色将代表不同的属性。利用五星图案和护身符回到现世，卢克竟然在医院楼下听到了零一的说话声，而他居然是现世中医院院长的养子。曾经引导卢克前往幻界的神秘女性声音再次响起，那个声音告诉卢克，零一与他一样是为了实现自己的愿望前往幻界的旅人，不过如今他的身心已经被黑暗所侵蚀，而美希之所以一直昏迷不醒，也是他在其中作怪。




## 第6章 沙漠に巣食うモンスター




终于可以穿越关所前往南方的ワーハディーナ了。来到ワーハディーナ先在镇上转转，与一个叫做ママンム的老人对话可以让他帮忙升级捕鸟网，顺便得到"鸟の制作图1"。

来到"高原人"在镇上的分支机构，却发现里面一片空空荡荡，不见一个人影。镇上的老人告诉卢克等人，三天前，镇上的"高原人"们突然全部失踪了，据说是去调查遗迹了，不过到目前依然是音信全无。老人建议众人去镇上找米蕾迪的妹妹塞西莉娅(セシリア)，说不定她能提供必要的帮助。来到镇上的送货屋前找到了塞西莉娅，她将自己的ダルババ车借给了卢克，并嘱咐他一定要帮自己找到姐姐。

有了车子后，移动起来就更为方便了。在大地图上的沙漠地带，众人发现了一块闪闪发亮的饰物，索格雷斯以为找到了第三块宝玉，走近一看才发现竟然是炎龙腕轮。对于正式的"高原人"来说，炎龙腕轮都是从不离身的，莫非……正当众人沉思之际，脚下的流沙将他们带到了一个神秘的地底世界。




在地下遗迹中没走几步就可以发现被一群大蚂蚁围困的米蕾迪，将她救下后卢克等人出示炎龙指轮报明了自己的身分。米蕾迪对这批"高原人"新成员的表现非常满意，还连连称赞凯特慧眼识英才，却不知凯特早已撒手人寰……知道凯特死讯的米蕾迪脸上并没有表现出太多的悲伤，因为此时对她来说最重要的，是在遗迹中找出幸存的部下，而卢克也准备帮助她一同寻找(选择"はいはいはいっ！")。




在一个死胡同处，自作聪明的尤诺上前推动机关企图打开密道，却错手启动陷阱将卢克送到了遗迹下层。

在遗迹的下层，与大部队暂时失去联系的卢克会找到另一位来自《勇敢的故事》原作中的角色美鹤(ミツル)。同样被困在遗迹中的美鹤建议卢克和他联手突出重围，暂时加入了队伍。在被巨石挡住无法前进的地方，要选择第二项"アガラ・ベラ・ネム……"念动咒语才能够粉碎巨石，否则就会掉入陷阱。

与大部队汇合后继续前进深入蚁穴，在深处会发现米蕾迪已经倒下的部下。联手打败巨大的蚁怪后，卢克得到了第三块"贤者宝玉"，



电玩杂志&3DM-SMV

之后在战斗中就可以使用回复魔法了，另外能瞬间脱出迷宫的魔法也非常实用。

回到现世，在美希的病床前发现了零一。零一提醒卢克不要轻易相信任何人，听起来似乎是话里有话。他还警告卢克最好不要在幻界妨碍他的行动，并以美希和尤诺等人的性命相要挟。重返幻界，米蕾迪决定和卢克等人一起展开冒险，并赐予了他们正式"高原人"成员的身分。正式成为"高原人"后，可以根据杀敌数在各个分支机构中领取奖金，大大解决了资金不足的问题。

## 第7章 幻界の异变

为了打听剩余两块宝玉的下落，卢克等人准备前往交易之町ガサラ。一进镇子就发现原作中的美女卡兹(カッツ)在鞭笞一个男子。来到镇上的"高原人"分支机构，卡兹表示和米蕾迪有些事情商量，让手下多隆(トローン)带领卢克等人到镇上转转。




经过食堂时，里面传出了争论声。一位个子矮小的魔法师罗普尔(ロブル)表示幻界中的魔物们发生了异变，但镇上的居民却没人相信他。帮他解围后，罗普尔表示自己正奉老师巴克桑(バクサン)博士的命令对幻界的异变展开调查，而他研究的主题就是近年来比较显著的魔物的凶暴化现象，而这一现象似乎在ガサラ一带表现得尤为明显。认为罗普尔的见解颇有价值的卢克等人打算带他回镇上的分支机构，准备和卡兹、米蕾迪等一起商量对策。

回到分支机构，卡兹将刚才和米蕾迪商量的事宜告诉给了众人。原来，他们正好也在调查魔物凶暴化的事情。附近的地底湖中最近魔物凶暴化现象十分严重，卡兹准备和米蕾迪等人联手进行调查，而对此饶有兴致的罗普尔也准备一同前去。此时和多隆对话后会发生尤诺担心自己能力不够的小剧情，从而获得她的"勇气之魂"，以后战斗中尤诺就可以一回合中使用两次普通攻击了。



地底湖的入口在ガサラ东南教会废墟的地下，来到深处后会发现那里被浓烟所笼罩，而正是这种浓烟像兴奋剂一样在催促着魔物的凶暴化。像这样高技术含量的浓烟并不是一般的魔法师能够制造的，众人怀疑可能是与卢克一样来自现世的魔法师零一在其中作祟。

打败两只恶心的章鱼怪后回到ガサラ，卡兹因为要继续深入调查此事而离开了队伍。罗普尔选择了继续与卢克同行，并建议卢克前往位于邻国アリキタ的矿山町ボルタ，那里盛产矿物，说不定能找到新的宝玉。

## 第8章 赤き魂の力



要前往ボルタ必须穿过东部的关所，不过由于发生了山崩，前方的道路被堵住而无法通行了。要前往关所的另一边，如今只能从东部的关所洞窟绕行，不过那里如今已经成为了魔物的巢穴。在洞窟中众人发现了一扇神秘的大门，不过目前暂时还无法打开。

来到ボルタ后，发现镇上几乎不见男人的踪影，更诡异的是，镇上的人们都像中了邪一样失去了说话的能力。来到镇上的分支机构，发现了镇上惟一的男性，不过可惜的是他同样开不了口。正当众人纳闷时，镇上炭矿管理

游梅杂志&3DM-SMV




事务所的所长恰卡(チャッカ)走了进来。他在一周前离开了镇子，刚回镇上却发现了这般惨象。罗普尔推断这是有人使用了高级的脱魂魔法，他建议众人前去东部的ティアズヘヴン寻找让居民们恢复正常的"恸哭之水"，而恰卡则去矿山去寻找镇上失踪的男人们。

来到ティアズヘヴン的分支机构，得知那里的特产恸哭之水是依靠独特的过滤方法将雨水多次滤化后生成的，然而最近的雨水无论怎么过滤都无法变得清澈，镇上也无法再产出恸哭之水了。听分支机构负责人丹(ダン)说，南方的叹きの沼中近来每晚都会出现可疑的人影，或许和此次事件有所关联。

来到叹きの沼深处众人发现了浓厚的魔烟，正是这股人为造成的魔烟污染了周围的雨水，而一连串事件的幕后指使者不出所料正是零一。零一派出的使魔企图暗算尤诺，幸好同样为寻求恸哭之水下落而赶来的雷纳特及时出现才避免了悲剧的发生。

回到镇上后顺利得到了恸哭之水，而雷纳特也要和卢克等人道别了。由于雷纳特刚才的脸色一直都不太好，担心他情况的卢克等人决定跟在他身后看个究竟。来到镇上道具屋附近雷纳特的临时住处，众人得知了雷纳特退出骑士团并寻求恸哭之水的原因。由于雷纳特过于追求骑士道而疏忽了对妻子莎夏(サーシャ)的照料，莎夏被人侵犯并失去记忆，原本雷纳特是希望借助恸哭之水帮助她恢复记忆的。不过最终雷纳特还是选择了放弃使用恸哭之水，因为恸哭之水能够医好的，不过是莎夏的身体，而无法愈合她那颗受伤的心。雷纳特决定暂时和卢克等人离开此地，等莎夏心中的创伤愈合之后，再和她一起携手离开这个伤感的小镇。

回到ボルタ的分支机构，利用恸哭之水医好了居民们的"怪病"，并确认了这一切都是零一在捣鬼。正在交谈之间，恰卡大惊失色地冲了进来，告诉众人矿山中的男子们全部遭遇了不测，并断定这一定是传说中火龙的亡灵给矿工们的惩罚。

在ボルタ矿山的深处，众人发现了已经被焚烧成焦炭的矿工们。在尽头的封印之间，卢克见到了传说中的火龙，而在他身边的，却是旅人零一。零一夺去了火龙沃尔格(ヴォルゲ)身上的第四块宝玉，沃尔格用尽自己最后的力量将卢克等人带到了自己的故乡火龙之村。在火龙之村，龙王赐予了卢克新的宝玉，这样一来，卢克就和零一一样拥有四块宝玉了。回到现世后，卢克在美希的病床边看见了正要对美希下手的零一并与他发生战斗，不过数回合后提醒零一回到幻界的钟声会响起，战斗也会自动结束。重返幻界的卢克能够从龙王处学会勇气之魂"不屈の精神"。

目前最重要的任务是寻找零一在幻界的栖身之处，龙王建议众人前去罗普尔的师傅巴克桑博士处，让他占卜出零一的所在地。另外由于刚刚得到的宝玉之力，卢克可以召唤出火龙了。在大地图上召唤可以让火龙成为坐骑代步，在战斗中召唤则为华丽的大魔法。得到飞龙后在后期可以前往大地图西北方的隐藏迷宫"大地の裂け目"。

## 第9章 大切なもの

来到ルルドの天文台，巴克桑博士表示现在幻界的凶星并不只有零一一个，他提示众人前往リリス，而他能给予的暗示暂时也只有这么多了。

刚进入リリス，一个身穿斗篷的人叫住了卢克等人，仔细一看才发现那人竟是卡兹。卡兹表示，自己做这样的打扮是迫不得已的事情，因为システィーナ圣堂的戴蒙司教发动了政变，她穿成这样也是为了能够更好




地掩人耳目。

跟随卡兹来到镇上的圣堂，从暗道来到圣堂的地下，众人决定分头行动对此事进行调查。来到深处，卢克等人发现了正在做着交易的零一和戴蒙司教，原来零一的所为都是戴蒙在暗中指使的，而零一想从戴蒙处得到的好处则是他在トリアンカ废病院发现的“镜之键”。卢克等人的突然出现打断了两人的交谈，司教乘机逃之夭夭，而零一则召唤出了新的使魔，并向卢克等人下了战书，双方将在トリアンカ废病院决出最后的胜负。

从トリアンカ废病院原本BOSS战前的存盘点旁的通道继续下行，调查某个房间中散发着黑色妖气的镜子会被传送到魔界，零一早已等候多时。他已经和魔族签订了契约，而第五块宝玉竟是解放魔族封印的钥匙。虽然战胜了




零一，但魔界的封印还是被解开了，大量的魔物从魔界涌向幻界。在逃离之际别忘了拯救零一（选择“レイイチを助けるんだ！”），会得知零一是由于想彻底抹去被院长夫妇收养前那段猪狗不如的记忆才来到幻界的。正当魔族之王准备对卢克等人下毒手时，零一发动魔法将众人传送到了幻界。

## 第10章 魔族たちの王

卢克等人被传送到了叹きの沼。之后各迷




宫中会出现深紫色的魔族通道，原本无法取得的一些金色宝箱就可以取得了，里面都是些强力的武器和防具。

经过关所洞窟中原本无法打开的门来到魔界，在魔の巢窟中打败镜子里的暗黑卢克，卢克终于得到了最后一块宝玉，而手中的旅人之剑也进化成了退魔之剑。在巢窟的深处，卢克等人面对的将是魔界之王，不过在已经凑齐了全部宝玉的卢克面前，他已经构不成任何威胁了。

## 第11章 真实と仲间の绊

虽然已经取得了所有宝玉，但奇怪的是，通往命运之塔的道路却没有像传说中那样立即出现。劳导师表示，在一般情况下，只要集齐宝玉的旅人就会被自动传送到女神的身边，但从目前看来，通往命运之塔的道路却丝毫没有为卢克打开的迹象。而出现这种情况的可能性只有一种，那就是卢克并不是旅人！既然不是旅人，那么卢克的愿望自然也不会实现，可最初明明是女神把他召唤到幻界来的啊……莫非，是女神为了打倒魔王而利用了卢克？

虽然通往命运之塔的道路没有出现，不过并不绝对意味着无法和女神见面。劳导师表示在幻界还有另外一条通往命运之塔的道路，它就位于幻界中央雪原中的デラ·ルベシ，不过那里出现的敌人实力也并是幻界中的一般魔物可以比拟的。临行前，劳导师问卢克如果他真的被女神利用了会采取什么行动，卢克等人则




表示若一切属实，那将不惜与女神为敌。

从デラ·ルベシ进入圣域，在平行的三条通道前，先去两侧的道路取得“クリスタルの蛙”和“クリスタルの小鸟”（需要调查台座和踩下机关）。全部取得后将它们放置在中间道路尽头的台座上，通往命运之塔的大门就会打开。解决掉挡路的骑士后，卢克即将推开通往女神处的最后一扇门，但令人意想不到的事情却发生了……

电脑杂志&3DM-SMV




原本一直躺在病床上的美希出现在了卢克身后，她告诉卢克女神并不会帮他实现愿望，并要卢克将手中的退魔之剑交给她，她要去打倒女神亲自拯救自己的命运。由于事情发生得过于突然，同伴们都并不相信眼前那位看似文弱的少女所说的话，并嘱咐卢克千万不要把退魔之剑交给美希。看到在众人面前已经无计可施，“美希”揭开了自己的真面目——原来她竟是最开始将卢克召唤到幻界的那只青蛙。青蛙名叫恩帕(オンバ)，是女神在创造幻界时所有遗弃物的集合体。由于遭到女神的遗弃，恩帕对女神憎恨无比，一心想要取代女神成为幻界之王。因此，她才会从现世将卢克和零一召唤到了幻界，零一因为偶然的机会知道了自己并不是旅人，即使收集完宝玉也无法让女神实现愿望，因此才将灵魂出卖给了魔王……最终之战在恩帕丑恶的谎言中揭开了帷幕，恩帕会使用令我方中毒的招数，并且当HP降到一定程度后还会变身，不过要击败她并不困难。

恩帕倒下了，在现世的病床上躺着的真正的美希也恢复了知觉，卢克没有求助于女神，凭借自己的双手拯救了美希。正在同伴们纷纷为卢克的勇敢感到欣慰之际，劳导师又出现了。劳导师表示，虽然并不是女神把卢克邀请到幻界来的，但她却一直都在关注着卢克，现在她想和这位平息了幻界纷争的小英雄见见面。与女神的见面同时也意味着卢克在幻界旅程的终结，与同伴们依依惜别之后，卢克推开了通往女神处的大门……

女神对卢克拯救了整个幻界的行为表示了深深的谢意，并收回了卢克手中的退魔之剑。马上就要与幻界诀别了，而一旦离开此地，卢克在幻界的记忆将全部消失，但是与同伴之间的牵绊却将永远留在心间。下定决心后，卢克迈向了眼前那道散发着耀眼白光的大门……



## 终章 旅の终わりに……




还是那个熟悉的医院天台，康复后的美希对自己躺在病床上的日子似乎已经印象全无，她只记得这段时间来自己一直都做着同一个恶梦。在梦中，她差点被一只巨大的青蛙所吞噬，幸好卢克带着猫女和蜥蜴人等即时相救，才将她救于蛙口。

医院楼下发出了令人耳熟的声音，一个似曾相识的少年正在亲切地与院长夫妇交谈着，一家三口呈现出一副其乐融融的景象……

如今的卢克，已经不再是原本那个只知道游戏的无知少年了，而美希也已经深深感受到了他的成长与改变。一切都已经结束了，就像什么都没发生过一样。此刻，美希只想拉着卢克去看一场电影，一场以少年的幻界之旅为主题的奇幻电影……



文 胧月




7月6日，《铁拳 暗之复苏》终于在PSP上正式和大家见面了，这是"《铁拳》系列"的正统作品首次登陆掌机，而对于国内大部分无法玩到街机的铁拳迷而言，这也是一份非常珍贵的礼物。在经过一段时间的游戏后，不得不对《铁拳》小组的所有成员表示衷心的佩服和感谢。感谢他们用自己的诚意在PSP上打造了这款经典FTG，再次创造移植佳话。胧月不敢自称《铁拳》高手，在此先就这款博大精深的游戏给大家讲解各项基本系统，希望对各位铁拳迷们有哪怕一丁点的帮助。也欢迎大家对不当之处进行指正，共同交流提高。（鞠躬）

## 基础操作






COMMAND LIST
44/63
ライジングタクト
立ち途中に
ハニーサックル
立ち途中に
ホライズンスライド
しゃがんだ状態で
シリンダートーキック
横移動中に
△ HOLD ○ PLAY DEMO × CANCEL
キャラクターが右向きの時

### 游戏中的指令标记

| | |
|---|---|
| ⇧ | 方向键短按 |
| ⬆ | 方向键长按 |
| ☆ | 回中操作，即短时间放开方向键 |
| LP | 左拳 |
| RP | 右拳 |
| LK | 左脚 |
| RK | 右脚 |
| [] | 处于该符号内的按键采用滑键操作，即快速输入 |
| ***（招式名称）ホールド | 该招式的对应按键按住 |
| しゃがんだ状态で | 蹲状态中 |

话梅杂志&3DM-SMV

| | |
|---|---|
| 立ち途中に | 起身状态中 |
| 横移动中に | 横移动中 |
| 相手に背を向けて | 背对对手 |
| タックル中 | 将对方扑倒后 |
| ***（招式或构的名称）中 | 在***的持续状态中（后） |
| ***（招式名称）ヒット（ガードさせた）时に | ***招式命中（被对方防御）后（JF） |
| 相手に接近して | 接近对手时 |
| 相手の左横から接近して | 从对手左侧接近时 |
| 相手の右横から接近して | 从对手右侧接近时 |
| 相手の背后から接近して | 从对手背后接近时 |
| 相手のしゃがみ中接近して | 接近处于蹲状态的对手 |
| （相手）ダウン中 | （对手）倒地状态时 |
| （相手）仰向ダウン中 | 仰面倒地时 |
| （相手）うつ伏せダウン中 | 俯向倒地时 |
| カウンター时のみ | 破招状态时命中 |
| 空中の相手に | 对手处于空中时 |
| 相手の（パンチ）攻击に合わせて | 对手（拳）攻击时 |
| ***（指令名称）でキャンセル | 以该指令取消 |
| 3步以上走って | 跑动3步以上 |



## 方向键的使用



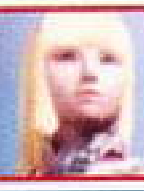
| 行动 | 指令 |
|---|---|
| 站立（自动防御） | ☆ |
| 前进 | ⇨ |
| 疾进 | ➡➡ |
| 跑 | ➡⇨ |
| 保持蹲状态前进 | ⇘ |
| 裁 | ⇘ |
| 横一步移动（向屏幕外侧） | ⬇ |
| 蹲 | ⇩ |
| 横向持续走（向屏幕外侧） | ⬇⇩ |

| 行动 | 指令 |
|---|---|
| 蹲（蹲防） | ⇙ |
| 后退（站防） | ⇦ |
| 疾退 | ⬅⬅ |
| 后跳 | ⇖ |
| 横一步移动（向屏幕内侧） | ⬆ |
| 垂直跳 | ⇧ |
| 横向持续走（向屏幕内侧） | ⬆⇧ |
| 前方小跳 | ⬈ |
| 前方大跳 | ⇗ |

**说明：**在《铁拳》里，最为醒目的基本指令即是特有的LP、RP、LK、RK四键攻击操作。通常状况下，对于同一角色而言，LP是发生速度最快的招式，RP的速度较慢，但攻击力相对较高。LK和RK则相反。此外，在练习模式中，我们还能看到除了基本方向键和功能键以外的日文，这也表示某些招式需要满足处于该日文所表示的状态下才能发动。拥有大量的招式也是3D格斗游戏的惯例，《铁拳》里招式数量少的将近50，多的则接近200，招式多的角色往往有很多招式需要自身先进入某个特定姿势才可发动，我们称该特定姿势为“构”（构え）。



## 关于防御



对于没有接触过系列的新玩家来说，《铁拳》的操作从表面看非常好理解。不同于《VR战士》、《灵魂能力》、《死或生》这些同类3D FTG大作，《铁拳》没有设立单独的防御键，依然采用了2D FTG一贯的拉后防御。为了防止先读防御而造成的无谓后退，只要玩家不输入任何指令，那么系统就默认玩家此时选择了站立防御。下蹲防御同理。

**站立防御**

**指令：☆或⇦**

能够防御住对方的上段和中段攻击，但是无法防御下段攻击以及投技。

**下蹲防御**

**指令：⇩或⇙**

能够防御对方的下段攻击，回避上段攻击以及投技（此时可以用起身技反击），但是会遭到中段技的打击。三种攻击类型都对下蹲防御无效，则看起来是非常不错的防御方式。然而，《铁拳》中的中段技速度、攻击力都相当可观，加上大多数的连技都以中段起始，所以刻意多蹲也是防御中的禁忌。



话梅杂志&3DM-SMV

# 关于移动



方向键在不配合拳脚指令输入的情况下，除了实现防御功能外，就是空间位移了。水平方向的移动用于拉近或拉远双方的距离。控制距离的理想状态是，自己不放一个空招，同时最大可能性地让对手放空招。能否优秀地控制好距离也是高手的必要素质之一。

## CHECK POINT：横向移动

横向移动，即游戏中角色在垂直于屏幕的方向上移动，可以用来躲避对方直线属性的招式。此外，由于《铁拳DR》中拥有威力强大的墙壁连技，所以当自己处于背靠墙壁的不利局面时，也可尝试用横向移动逃脱。横向移动的方式有两种，游戏中以“横移动”和“横步き”表示，我们可以简称为“横移”和“横走”，指令分别对应为（方向 ⬇ 或 ⬆ ☆）和（方向 ⬇⇩ 或⬆⇧）。横走的移动范围比横移大，但是移动速度较慢，所以就回避性能来说并不如横移。在横移发动到结束的这个时段内，玩家可以使用攻击键发动特定的横移固有技，也可以用（➡⇨或⬅⇦）将横移迅速取消并恢复至通常站立状态。这里需要注意的是，横移固有技在横走状态下是无法使用的。




## 横移的上级技巧

### 一、蹲状态取消

蹲状态取消是在Namco的两大格斗游戏系列（《铁拳》、《灵魂能力》）中都存在的一个上级技巧，国际上通常用“FCC”作其简称，即“Full Crouch Cancel”。在《铁拳》里，很多情况下角色都会强制进入蹲状态（しゃがんだ状态），比如防御住对方的下段攻击、某些以蹲状态结束的固有技等等。该蹲状态会持续一定时间，这时我方可以进行的攻击方式有——起身攻击（注意，不是倒地起身攻击）、全蹲攻击、跳跃攻击、以➡⇨或⬅⇦指令起始的固有技。换句话说，站立状态下的大部分固有技都无法使用，这在局限了自己战术安排的同时，也方便了对方先读自己的攻击。这时便可以使用FCC技巧让角色瞬间恢复至站立状态，从而给自己更多的选择机会。《铁拳》中FCC的使用指令便是横移，即在蹲状态时输入 ⬆或 ⬇☆。








### 二、闪避敌人的多段固有技

前文已经说过，横向移动可以回避对方的直线属性攻击。而通常情况，横移比横走更加实用。先读对方的直线进攻并用横移躲过应该已经为大多数玩家所熟知了，然而横移的回避性能远非如此简单。面对敌人特定的多段固有技，并该固有技中包含直线技时，可在防御住前面的攻击后再横移躲过其中的直线技。如一八的⬊ RP ➡ LP、豹王的LP+RP LP，我们都可以再防御住第一段的攻击之后利用横移躲过第二段，直接给予反击。由于防御住第一段攻击时我方也有些许的硬直帧，所以此时的横移躲避比通常状态下的使用难度更高，不熟练的时候可能会导致操作失败并被对手命中。

话梅杂志&3DM-SMV



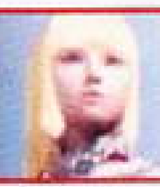


**三、连续横移**

为了提高横移的回避效率，我们可以采用连续横移。通常状态下，在横移之后的一定帧数内，角色无法再次横移，这时可以使用↖或↙指令来取消横移，并再次横移，指令为⬇/⬆☆↖/↙⬇/⬆☆……在《铁拳》里，这种操作俗称为“抖”。连续横移除了可以提高我方的回避效率外，取消横移也可迅速防御住对方的横属性攻击。

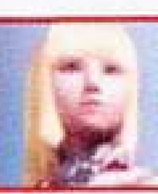


## 攻击



《铁拳》中的攻击属性针对防御分为上段、中段、下段以及特殊的防御不能技。站立防御可以克制上、中段的攻击，同时被下段克制；下段防御可以克制上、下段的攻击，同时被中段克制；而防御不能技则克制防御。在练习模式中，我们可以通过HIGH、MID、LOW、！这四种记号来区别这四种攻击。而从行动类型上，可泛泛分为“防御克制攻击、攻击克制投技（前者发动快的情况下）、投技克制防御”这样的循环，又有“横移克制直线技、直线技克制横攻击（直线技的发动通常快过横攻击）、横攻击克制横移”。正是这些攻、防、移动的互相作用、互相克制，形成了《铁拳》的基本格斗理念。

## 帧数的概念



《铁拳》是一款对帧数要求异常严格的游戏。所谓“帧”（Frame，又简称F），是《铁拳》的游戏系统所能识别的最小时间单位，1帧＝1/60秒。我们在讨论战术时经常会引入这个概念，如“某角色LP的发动时间为8F”，即从玩家输入LP指令到LP产生攻击判定需要8帧（8/60秒）的时间；“防御住某某招后有10F的优势”，即防御住该招后，防御方可以比进攻方早10帧做出动作。帧数的引入可以让我们合理自己的配招以及攻防转换，比如当对方产生帧数劣势时，我方如果使用8F的LP，那么对方出任何不回避上段的普通攻击都必定会被我方的LP拦截。了解帧数可以带来更多复杂深奥的变化，让自己的打法变得科学，这也是众多高手共同发掘并研究全角色帧数列表的原因。

### 破招 Counter

在有了帧数概念以后，破招也就很好懂了。我们将其理解为“从某一时刻起，当A招产生判定所需要的帧数小于对方B行动所需要的帧数，而对方正在执行B行动时，A招会将B行动破坏”。这里，A必须是有攻击判定的招数，而B可以同样是具有攻击判定的招数，也可以是疾退这类移动操作。破招成功的一方会有额外回报，比如攻击力上升，对方受创时间变长或产生各种体势崩坏效果，有些技也必须在破招成功后才能使用，Julia的LP RP就是最典型的例子，这招在非Counter命中时，只是普通的双拳连击，而一旦第一个LP能够将对方破招，就可以使出LP RP LP将对手浮空，之后接➡[LK LP]>↘RK RP⬅➡LP，这样的一套连技立刻能打掉对方一半的生命值，回报巨大。








话梅杂志&3DM-SMV

## 确反

“确定反击”的简称，当对方产生的劣势帧数大于我方某些攻击的发动帧数时，我方即可用该攻击给对方造成确定反击，对方无法防御。如，我方防御住对方的攻击后，对方产生15F的劣势，那么在距离足够并不考虑站立、蹲下状态的情况下，我方所有发动时间小于15F的招式都可进行确反，而15F以上才能发动的技巧则可能被对方防住。掌握招式后的劣势帧，并选择确反成立技中伤害最大的一个，是提高自己进攻效率的重要课题。

### CHECK

确反时要注意三点：一、提前输入；二、距离；三、状态。

**一、提前输入**

仔细剖析一下某招被防御并被确反的整个过程：招式启动→被防御→攻击方产生20帧硬直，防御方产生5帧硬直，20－5＝15，防御方拥有15帧的优势时间→发动15帧以下的攻击→确反成立。在此过程中，我们需要明确一个概念，最后发动的15帧攻击表示指令输入完毕到攻击判定产生总共需要15帧的时间。没错，这时指令应该已经输入完毕了，可是我们用手指输入指令也是需要消耗时间的，那么这部分时间在哪里？

是的，我们输入指令的时间其实是在上述过程的第三步，即“防御方产生的5帧硬直”里，这时输入的指令尽管受到硬直的限制不能立刻发动，但是CPU已经承认该招输入成功，一旦5帧的硬直解除，该招就会第一时间发动并命中对手了。所以，千万不要等自己硬直完全消失后再输入确反指令，而要提前输入以提高确反效率。

**二、距离**

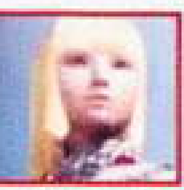
从帧数表来看，任何15F以下的招式都可以确反产生15F劣势的对手，可投入实战后我们可以发现并非完全可行。某些招式虽然硬直时间很长，但是被防御后可以将对方推远，防御的一方发动理论上的确反成立技后，却因为距离不够而无法确反到，反而把自己的破绽都卖给了对手，立刻由确反方颠倒为被确反方，非常划不来。

**三、状态**

这里所谓的状态指的是进攻方被防御后，处于站立还是下蹲的状态。如果是站立状态当然没有问题，但如果处于下蹲状态，此时防御方即便使用发动时间小于对方劣势帧的上段攻击，也是无法进行确反的，因为上段攻击对蹲状态无效。




## 跑动攻击



当和对手拉开一定的距离后，可使用跑动攻击。跑动攻击分为6大类，如下文所示。

### 一、扑倒对手 跑动三步以上



防御不能技，将对手扑倒，在有效时间内可以进行两次多段追打，追打由LP和RP的交替使用完成。第一次追打为三段，第二次为两段，但相应的，对方也有两次抵挡的机会。在发动追打时，对方只要按下相反的键位，即用LP追打时对方按RP，即可挣脱扑倒状态。部分角色有扑倒之后的特殊追加指令，部分特殊追加是确定命中的。

### 二、踩踏 跑动四步以上



对手处于倒地状态时，利用踩踏可以对其进行追打。

### 三、无敌肩撞 跑动四步以上



对方处于非倒地状态时发动，一旦发动成功就确定命中，并且自身无责任，攻击力也很可观。

### 四、飞扑 跑动三步以上并输入LP+RP



防御崩坏技，中段判定，可以使用快速技追打。

话梅杂志&3DM-SMV

### 五、滑铲 跑动三步以上RK



下段攻击，命中后双方会互换位置并都处于倒地状态。

### 六、飞腿 跑动中LK

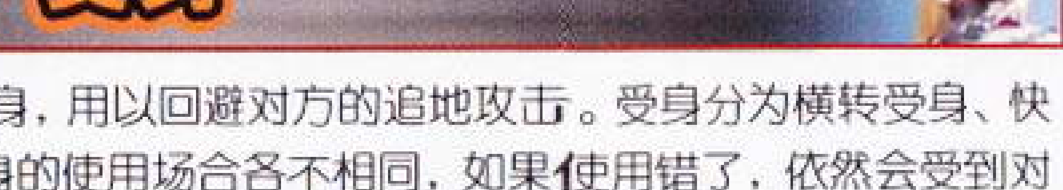
中段攻击，被防无破绽，攻击力较高，发动时间得当可以打对方的受身。











受身指被攻击倒地后的第一时间起身，用以回避对方的追地攻击。受身分为横转受身、快速受身、后转受身、墙壁受身，这些受身的使用场合各不相同，如果使用错了，依然会受到对方的追打甚至反而给自己带来更大的损害。

### 横转受身

横转受身是在横移动的方向上的翻滚受身，发动方法为，倒地的瞬间按拳或脚键，拳键为向屏幕内侧翻滚，脚键为向屏幕外侧翻滚。横转受身发动成功后有一定的无敌时间，即便对手用追地技巧攻击也是会挥空的，是相对安全的受身方法。




### 快速受身

倒地瞬间输入方向键的前，倒地时脚靠近对手并且脸朝上的时候，发动快速受身会产生攻击判定。但是，如果脸朝下时倒地，快速受身后角色会在空中滞留很长时间，这个时候非常危险，容易受到对手的攻击。




### 后转受身

倒地瞬间输入方向键的后可发动。后转受身的好处是可以拉开双方的距离，给予自己足够的调整时间。后转受身时，角色的被攻击判定属于空中状态，所以即便受到浮空技的攻击也不必担心自己会被强力连技追打。但是，后转完毕后，角色会强制处于较长时间的蹲状态，这时连防御也无法使用，千万小心。




### 墙壁受身

被攻击时如果身体撞上墙壁，撞上的瞬间输入拳或脚键就能产成与横转受身类似的受身效果。由于此时双方距离很近，所以有可能会被使用了前方跳跃的对方兜到背后，请慎重使用。






话梅杂志&3DM-SMV



# 起身



## 起身方式

由前文可知，受身尽管能够回避对方的追地攻击，但使用不当反而容易给予对手机会。每次倒地后的第一时间受身一旦被对方抓住习惯，其带来的后果会完全违背玩家的初衷，所以区别于“受身”的“起身”技巧也是要好好掌握的。起身虽然也会受到对方的追打，但是相对伤害较少，并且依靠起身中的攻击技巧，甚至可以化被动为主动。

原地起身 ⬆
比较快的起身方式，用来防止对方的追打。




前转起身 ➡
向对手方向翻滚起身。




后转起身 ⬅
逆对手方向翻滚起身，可以拉开双方距离。




横转起身 （LP/LP ⬇）
横向翻滚后起身，用以回避对方的直线技追打。




不起身 （不输入指令或横转之后输入⬇）
保持倒地状态，令一些上、中段压制失效，拉开时间差后利用对方招式挥空后的不利帧数进行确反。

## 起身攻击

**脚朝对手、脸向上**

这是最为常见的倒地状态了，可以进行如下起身攻击。

| 攻击 | 指令 | 被防硬直 |
|---|---|---|
| 中段脚 | RK | －18F |
| 下段脚 | LK | －19F |
| 牵制踢 | ⬇RK | －11F（标记） |
| 蹬地前扑 | ⬅LK+RK | 不固定 |
| 延迟中段脚 | RK | －18F |
| 延迟下段脚 | LK | －19F |




以上需要强调一下牵制踢，这招的好处是发生速度快，用以牵制对手。但缺点是距离短、攻击力小，即便命中了对手自己也会有11帧的不利时间。

话梅杂志&3DM-SMV

## 脚朝对手、脸向下

| 攻击 | 指令 | 被防硬直 |
|---|---|---|
| 中段脚 | RK | －14F |
| 下段脚 | LK | －17F |
| 延迟中段脚 | RK | －14F |
| 延迟下段脚 | LK | －14～15F |




## 头朝对手，脸向上

| 攻击 | 指令 | 被防硬直 |
|---|---|---|
| 中段脚 | RK | －14F |
| 下段脚 | LK | －15F |
| 延迟中段脚 | RK | －14F |
| 延迟下段脚 | LK | －10F |

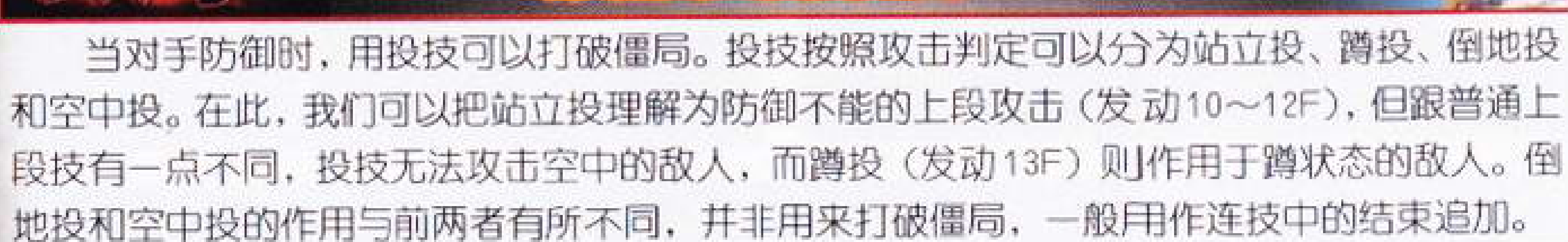



## 头朝对手，脸向下

最为不利的倒地状态，起身攻击发动慢，并且被防以后也会有巨大的劣势，不如利用横转变成头朝对手，脸向上的状态后再做打算。

| 攻击 | 指令 | 被防硬直 |
|---|---|---|
| 中段脚 | RK | －19F |
| 下段脚 | LK | －19F |
| 延迟中段脚 | RK | －19F |
| 延迟下段脚 | LK | －20F |




# 投技与拆投

当对手防御时，用投技可以打破僵局。投技按照攻击判定可以分为站立投、蹲投、倒地投和空中投。在此，我们可以把站立投理解为防御不能的上段攻击（发动10～12F），但跟普通上段技有一点不同，投技无法攻击空中的敌人，而蹲投（发动13F）则作用于蹲状态的敌人。倒地投和空中投的作用与前两者有所不同，并非用来打破僵局，一般用作连技中的结束追加。

## 站立投

在游戏中出现最多，同时也是全角色通用的就是上段普通投技，发动方法为LP+LK（左手投）或RP＋RK（右手投）。拆投方式为，左手投按LP拆，右手投按RP拆，拆投有效时间为15F（从投技发生判定开始计算）。左手投和右手投除了产生判定后的动作不一样外，发动时的预备动作也不同。在理想状态下，只要我们的反应足够快，就可以根据对方发动投技伸出的是左手还是右手来做到100%的拆投成功率。




侧面投和背面投也包含在站立投中，拆投方法与上段普通投不同。侧面投根据被命中方产生判定的一侧采用相应的拆投，即左侧投用LP拆，右侧投用RP拆。背面投无法拆解。



## 蹲投

并非全员共通技巧，只有少数几个角色才有的特殊投技，拆投有效时间15F，拆投方法与站立投相同。






话梅杂志&3DM-SMV

## 倒地投

对倒地状态的对手所使用的技巧，也是部分角色才有的投技，发动速度较慢，且任意攻击键都可拆解，优点是给予对方的拆投有效时间很短，仅有5帧。




## 空中投

铁甲豹王、豹王和马杜克三人才拥有的投技，用以打击空中的对手。空中投具有无法拆解的属性，一般穿插在连技里，著名的例子就是豹王浮空后的点拳接闪耀投。




## Special 指令投醒目！

指令投是指除了LP＋LK和RP＋RK以外，需要输入特殊指令才能发动的投技。指令投类型繁多，以上介绍的四种投技中都可以看到指令投的存在。这些投技没有统一的发生时间和拆投有效时间，在绝大多数情况下，包含LP的指令投用LP拆，包含RP的指令投用RP拆，不能用LP或RP拆的用LP＋RP拆。（汗……）

## 为什么要拆投？

“这不废话嘛，不拆投就要伤血啊。”没错、没错，拆投的意义自然是化解对方企图染指自己宝贵血量的可耻思想，但拆投的作用并不仅仅局限于此。通常，在拆投成功之后，拆投方会获得一定的帧数优势，这些优势从0～13F不等，拥有帧数优势就是我方压制、二择、甚至是确反对方的好时机。当然，也存在着拆投成功后拆投方依然是劣势的例子，有机会再和大家仔细研究。




# 返技与裁



返技与裁都是化解对手进攻的手段，当自己处于被压制的状况下，可以运用返技和裁扳回局面上的劣势。返技和裁要在承受了对方进攻的情况下才有效，是一种“被动”的技能，二者在挥空的情况下同样有出招硬直，而且硬直时间一般较长，会被对方以一些强力连技确反，所以并非无责任的东西。返技和指令裁都是只是部分角色才拥有的特殊技巧，而下段裁则是全人物共通。



## 返技

返技成功后，能在化解对方上、中段攻击的同时直接给予其伤害，指令通常为←左手投和←右手投。值得注意的时，并非所有的上、中段攻击都可以用返技化解，对方的头、肘、膝、肩部位产生的攻击都是可以无视返技的。




### 反返技

当左侧拳脚攻击被对方返技确认时，输入→左手投；右侧拳脚攻击被对方返技确认时，输入→右手投，即可发动反返技。反返技的指令输入时间非常严格，约为5帧左右，所以通常为先读对方出返技时提前输入指令来发动。不过保罗的↓↘→RP是其中的一个例外，被返后需要输入↗ RP+RK 才能实现反返效果。

话梅杂志&3DM-SMV

## 裁




无论是指令裁还是下段裁，都不能直接给予对方伤害。裁技发动成功后，我方会获得很大的帧数优势，借此帧数优势，可以继续输入其他攻击指令给予对方确定攻击。绝大多数指令裁的有效段位和返技一样，对应上、中段的攻击，同时也只有部分角色拥有。

### 下段裁




普通下段裁为全角色通用裁技，对应所有下段技以及部分特殊中段技。在这些下段技命中自己前，输入↘，之后的8帧时间内，只要对方的下段技判定产生，就会被我方下段裁成功。下段裁成功后，根据裁掉对方的拳系攻击和脚系攻击不同分别得到16帧和18帧的优势，并且对方此时默认为下蹲状态，我们可以用强力中段技或中段浮空技给予打击。

这里需要特殊说明的是雷武龙的豹构：在豹构中，雷会自动裁掉对方的所有下段攻击。同样，凌晓雨的背向↓LP+RK也是特殊的下段裁，熊的LK+RK发动完毕到站立的过程中也能自动产生下段裁的效果，这些特殊下段裁都是要牢记的。不过，特殊下段裁发动成功后，效果跟普通下段裁是相同的。

**全人物下段裁成功后的确定命中技列表**

| 角色名 | 裁拳 | 裁腿 |
|---|---|---|
| 莉莉 | ↗LK | ↗LK、↓LK+RK |
| 多拉古诺夫 | ↘RP | ↘RP |
| 铁甲豹王 | ↗RK | ↗RK、LP+RP RP |
| 飞鸟 | LP+RP | LP+RP、→RP |
| 雷文 | ↘RK | ↘RK、[RK LK] |
| 冯威 | ↗RK | ↗RK、↘LK、←LP+RP |
| 仁 | ↓LK+RK、↗RK | ↓LK+RK、↗RK |
| 凌晓雨 | ↘[RP LP] | ↘[RP LP]、1LP |
| 花郎 | →LP+RP | ←LK、→☆↘RK |
| 艾迪 | ↘LK+RK | ↘LK+RK |
| 克里丝蒂 | ↘LK+RK | ↘LK+RK |
| 雷武龙 | ↗RK | ↗RK、→→LK |
| 一八 | ↘LP RK | ↘LP RK |
| 保罗 | ↗LK | ↗LK、→→LK |
| 李超狼 | ↗RP | ↗RP、→☆LK、→LK LK LK LK LK RK |
| 洛 | ↗RK | ↗RK、→→RP LP LK |
| 史蒂夫 | ↘RP RP | ↘RP RP、↘LP+RP、→→☆RP |
| 马杜克 | ↘LP | ↘LP、↘LK↘LP |
| 豹王 | ↗RK | ↗RK、LP+RP LP |
| 朱莉亚 | ↘RP LP | ↘RP LP、→→LK |
| 严龙 | ↘RP | ↘RP、↗LP |
| 尼娜 | ←LP+RK | ←LP+RK |
| 安娜 | ↘RP | ↘RP |
| 吉光 | ↗LK | ↗LK、↘LK LP |
| 布赖恩 | ←RK | ←RK、LK+RK |


话梅杂志&3DM-SMV

| | | |
|---|---|---|
| 杰克5 | ↘RP | ↘RP |
| 熊／熊猫 | ↗LK | ↗LK |
| 袋鼠 | ↗RK | ↗RK、→RK LK |
| 王椋雷 | ↘RP LP | ↘RP LP、→RK |
| 布鲁斯 | ↘RP | ↘RP、←RP |
| 白头山 | ←RK | ←RK、→☆→ LK |
| 恶魔仁 | ↓LK+RK | ↓LK+RK、↗RK |
| 平八 | ↘LP RP | ↘LP RP |



## 构




攻击时的特殊姿态，在该姿态的维持状态下，输入攻击指令会使出与普通站立状态下相同指令所不同的技巧。除了传统意义上的构，如凌晓雨的凤凰构、洛的龙构、雷武龙的五形拳、克里丝蒂的坐构等等外，三岛家的风神步、花郎的花郎步等步法，以及背向、横移都可以归入“构”的类别。构可以分为静构和动构，静构在入构之后，如果玩家不输入其他指令，角色会一直保持构状态，如凤凰构、坐构就是这类构的代表；而著名的风神步当然是动构中的典型了。在不对构进行取消的状态下，角色通常是不能防御的，但是由于构本身就有一定的回避效果，且构中的技巧大都华丽实用，是以构状态形成的实际是一个“入构方占据主动的二择与逆二择”的局面。正是由于二择和逆二择的双向成立，所以无论是攻方还是守方都必须对构中的各个变化与派生招式了然于胸。

## 体势崩坏



角色受到某些强力攻击后，会导致体势崩坏，体势崩坏的种类分为捂腹、仰反、坐地、腹崩和战栗五种，体势崩坏的一方会有很大的不利帧，容易被对方追打。捂腹和仰反两种状态可以通过输入方向指令迅速恢复，坐地也可通过横转受身恢复。

### 捂腹

被某些强力中段技Counter命中时容易出现的体势崩坏，如被恶魔仁的←→RP打破招时就会导致捂腹，如果此时没有受到任何攻击，捂腹一方的判定会经历“地面→空中→倒地”这个变化过程。当处于地面判定时，恶魔仁便可继续用中段招式追打。但捂腹一方如果在体势崩坏后立刻输入方向→，就可以迅速恢复至平时状态，防住对手的下一轮攻击。




### 仰反

被某些自下向上的中段技Counter命中，如花郎的右构中的←LK，角色就会呈现仰反的崩坏状态。输入方向↓或↘可以立刻让自己仰反倒地，从而躲开对方的追击。不过由于专门追打仰反倒地的追击技也依然存在，所以需要先读对方倒地是使用仰反追击还是仰反倒地追击，以尽量减小自己所受伤害。




话梅杂志&3DM-SMV

### 坐地

蹲状态下受到冯威的↘ LP攻击，则会出现坐地状态，类似的情况还有很多。出现坐地状态后，自己会相当危险，对方的一切地上攻击判定都可直接命中我方，这时迅速输入任意按键可实现受身。




### 腹崩

表面上看和捂腹相当近似，区别在于，腹崩无法恢复，即后面的追击确定命中。如果进攻的一方指令输入即时，甚至可以用浮空技直接让腹崩的一方浮空。




### 战栗

一些威势较大的招式，如布赖恩的← RK，无论命中还是被防，都会让对方战栗。战栗中的一方会有较大劣势帧，并且无法发动下段裁，可优先目押对方的下段攻击并进行下段防御。




## 连续技



各种丰富多彩、攻击力强大、指令复杂的连续技可谓《铁拳》里最令人血脉喷张的要素。一般而言，每个角色都有几个固定的连技起始技，在连技起始技成功命中后，后续必然有一套最合理的连续组合攻击，并且该套攻击无法回避或者防御，这样就形成了连续技。熟练掌握角色的几套连续技是初学者晋级的便捷手段。

《铁拳》中的连续技受到很多因素的影响，一模一样的指令，在不同的情况下命中对手，带来的效果也不同，有时甚至会影响到连续技是否成立。这些因素有角色体型、面向、是否破招、体势、墙壁等等。关于连续技，本作PRACTICE下的COMMAND TRAINING模式中会有推荐，玩家可以先行掌握。更为高级的连续技，我们会在以后的《掌机王SP》中继续带给大家。



## 墙壁






墙壁系统是《铁拳》里又一个重点，对战局有着举足轻重的影响。将对手打上墙会造成攻击本身以外的附加墙壁伤害，并且此时墙上的一方依然处于不利状态，可以继续追打，这样就形成了快感十足的墙壁连续技。本作的角色上墙分为轻上墙、中上墙、强上墙、投技造成的特殊上墙、正面上墙和侧面上墙五个种类。


话梅杂志&3DM-SMV

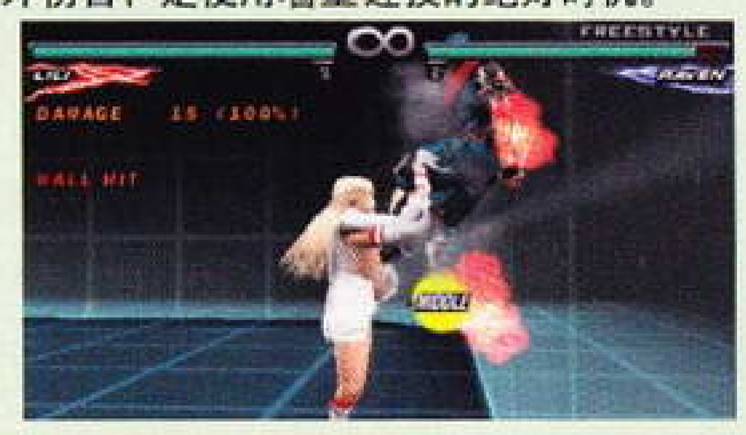
## 轻上墙

角色背对墙壁，遭到倒地技、浮空技、吹飞技以外的攻击时，会出现的上墙状态。尽管直观感觉会附带额外的加帧效果，可实际双方的出招帧数与普通状态相同，应优先考虑继续压制。此时进攻的一方万万不可冒失地使用跳跃浮空技，容易被防住并确反。




## 中上墙

角色被空中连技击打上墙，此时会附带撞墙的额外伤害，是使用墙壁连技的绝好时机。




## 强上墙

角色被吹飞攻击打上墙出现的上墙状态，受创方会受到巨大的墙壁伤害，并有很长时间无法行动。一些在中上墙状态下很难命中的单发慢速技也可轻易命中。




## 投技造成的特殊上墙

双方靠近墙壁时，某些特殊投技可以将对手直接扔至撞墙。撞墙的一方很难进行墙壁受身，即便受身成功，也会受到对方的两倍攻击力的追打。面对有上墙性质投技的对手，靠墙时一定要注意拆投啊。







## 正面上墙和侧面上墙

空中连技没有打中角色的正面，会导致对手面向墙壁撞墙或侧面撞墙，很多固定的墙壁连技会不再起作用。这时不妨利用撞墙硬直兜到其侧面，给予对方普通的空中连技打击。

铁拳 TEKKEN DARK RESURRECTION

# JF与最速



JF为JUST FRAME的缩写，即限定帧数的操作，JF技即需要通过限定帧数内的操作才能发出的技巧，故属于较为难出的指令。如保罗的龙王霹雳掌，指令为⬇RK命中时RP命中时LP+RP，这里⬇RK的后续指令RP和LP+RP都需要在前一招正好命中对方时才能使出，命中后的有效输入时间大约3帧左右，在这3帧以外的任何时间输入指令，都不能被CPU承认。而即使在有效时间内输入指令，也只能保证招数的成功使出，并不代表该招已经发得完美，为什么呢？

依然拿龙王霹雳掌举例，我们列举两种情况，1.⬇RK命中后第三帧输入RP，RP命中后第三帧输入LP+RP；2.⬇RK命中后第一帧输入RP，RP命中后第一帧输入LP+RP。在这两种情况下，尽管我们都成功地发出了龙王霹雳掌，可后者的攻击力明显要比前者高出十几点，这是因为后者的两个后续指令离前一招的命中瞬间在输入时间上更为相近，难度也比前者高出很多。

综上，JF技通常需要目押前招命中后再在限定时间内输入指令。不过完全熟练后可以无视目押，全凭手感。

最速技与JF技有所区别，JF的帧数限制连接在两招之间，而最速只是需要单招指令输入时间小于一定帧就可以。简单来说，一个要求“准”，一个要求“快”。相同的指令，是否最速输入也会影响到招式的判定。三岛家的风神拳就是典型的例子，普通风神被防以后会有10帧的劣势并被对方的快拳确反，而最速风神拳不但能将对手弹开，外观上也会产生电光的视觉效果，命中后的攻击力也比普通风神拳高，由于速度快，更可以用在浮空连技中……各方面属性的优化，也是无数玩家苦练最速技的动力吧。


话梅杂志&3DM-SMV

# ぼくのなつやすみ ポータブル
## ムシムシ博士とてっぺん山の秘密!!

文 Judias　编 铭风

时隔多年，《我的暑假》这款优秀的作品再次在PSP焕发了生机。在现代生活中找到一个体验大自然的机会实在不容易，同时我们的童年也已经不会再回来了。就让我们随着攻略来再次体验一下那乐趣十足的暑假生活吧。

**我的暑假 携带版**
ぼくのなつやすみポータブル
◆SCE◆AVG◆2006年6月29日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆354KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP



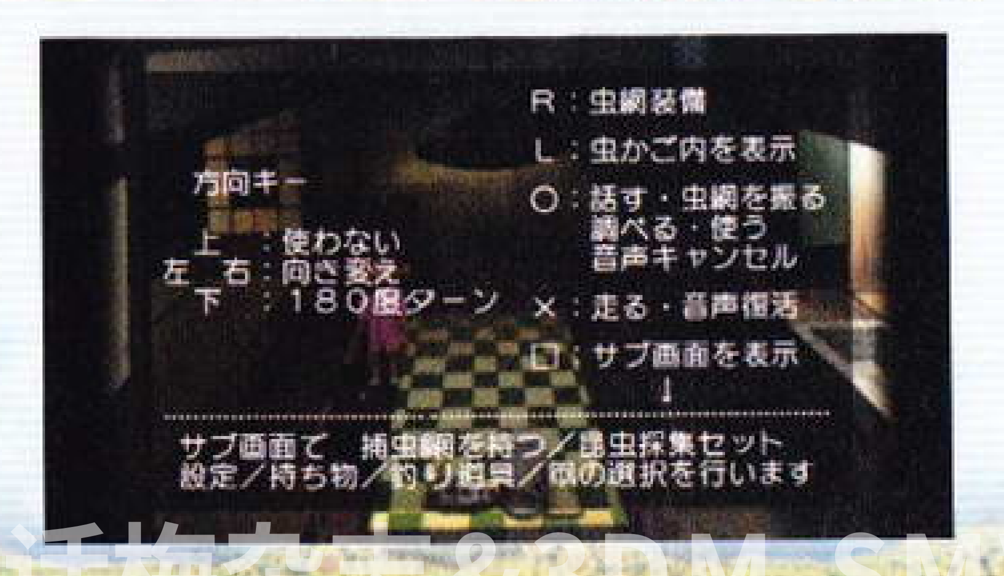
## 游戏的进行方式



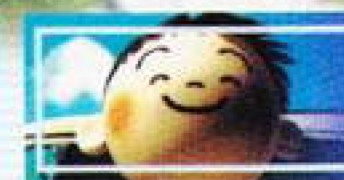
我们的主角小波谷由于妈妈要生小孩，而被爸爸带到了乡下的叔叔家里，在这个充满自然气息的乡间度过一个暑假。游戏是按天为单位来进行的，每天除了例行的早饭和晚饭，中间的时间就由玩家自行安排。大家可自行前往各处来完成剧情，或是收集昆虫。游戏中的事件十分多，但是每天能让你活动的时间却少得可怜。由于游戏是实时进行的，主角即使什么不做，时间也会照常消耗，大约二、十分钟就是游戏中的一天。到时间后叔叔便会将你带回家吃晚饭。如何安排行走路线，充分利用时间来完成尽可能多的事件是对玩家的最大考验。

## 游戏的基本操作

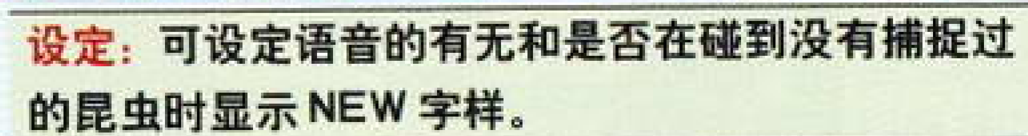
本作中的操作方式可按△键来查看。角色控制方式类似于早期的《生化危机》，按下方向键的←→让角色转向，然后按×键来前进；↓键为转身，能让角色快速确定要走的路线；R键可快速装备虫网，L键查看自己所捕捉的虫子；。○键为对话和调查，□键可进入主菜单。




话梅杂志&3DM-SMW



# 主菜单介绍



| | |
|---|---|
| **设定：** | 可设定语音的有无和是否在碰到没有捕捉过的昆虫时显示 NEW 字样。 |
| **たこあげ：** | 风筝，这里可选择你想要放的风筝。 |
| **昆虫采集セット：** | 查看所捕捉的昆虫，可制作标本。 |
| **手ぶら：** | 变空手。 |
| **持ちもの：** | 拥有的物品，可查看各种照片。 |
| **つり道具：** | 渔具，可更换钓钩。 |
| **ほ虫あみ：** | 装备捕虫网。 |
| **もどる：** | 离开。 |




## 捕捉昆虫




在获得了捕虫装备后进入菜单画面就可以装备捉虫网了，然后可使用其来将版面内的虫子捉住。捉到的虫会被装到笼子里，不过笼子的容量有限。装满后的虫子会被放到蓝色的储存笼里。虫子可被制成标本，制作标本时先把虫子放到纸盒里，再选取针筒，让针筒吸一些中间的紫色药水，再注射到昆虫身上就可以了。



同样的地方会出现昆虫的种类是固定的，在刷新多次后一般都能将所有种类的虫子捉齐。再次前来时可靠近虫子凭虫子身上的“NEW”标记来判断，当然也可以不用靠近而通过颜色来查看。游戏中还有一些稀有种类的昆虫，可以在叔叔家客厅的书柜上的《昆虫百科》中查看到。

## 甲虫的捕捉

甲虫是比较特殊的虫子，因为你可以用他们在秘密基地里进行虫相扑。不过想要在秘密基地里和朋友对战首先得发生相应的事件（见后文）。当可以对战虫相扑后就可以在一些有着裂痕的橡树上找甲虫了。你首次来到树边会发生剧情，接着每次到树旁要调查才行。

甲虫的出现与否和出现种类完全看你的运气，不过可以通过涂砂糖水和地藏占卜来增加出现的几率。与秘密基地的3个伙伴见过面后，在阿姨不在（下午2点前，晚饭后）的时候去厨房调查做饭的地方，就可以得到特制砂糖水。回到橡树处，将砂糖水涂到橡树上去，之后在早上及傍晚时去看，就会更大几率有意外的收获了。

第二种方法是参拜小地藏庙进行“占卜”，如果“中吉”以上就可以让甲虫出现率上升。但如果不占卜的话，就会被默认为是“小吉”那种级别的运气。占卜有个好处就是没有次数限制，你可以无限占卜直至出现“大吉”。

## 虫相扑

在秘密基地的桌子前按○键调查。之后从自己的笼子中取出甲虫放在对战台上，再敲响右下角的小锣就开始比赛了。在比赛开始前可以将手形标志移到自己的甲虫身上按△键，这样可以增加甲虫的怒气，提高技能发动几率，但按三次以上会减低甲虫的体力。胜了以后甲虫的体力会获得完全回复，可以很好地进行下一场比赛。而输掉的甲虫在一天之内不能再次进行战斗了。

你没用的蝴蝶和甲虫可移到最左边的本子处来交换对手的甲虫，不过价值一定要比被交换




的甲虫要高。甲虫之外的昆虫的价值是固定的。主要是看珍惜程度，那些常见的蝴蝶什么的价值是很低的，而一些稀有的昆虫价值就高。如果体型是“BIG”或“KING”的话还会有额外的价值加成。至于甲虫，其实也遵循这个规则，不过当甲虫胜利后这个胜利次数也可以换算成甲虫的价值。由于运气关系，捉到的甲虫一般的没有基地里的勇手下的强，所以多积攒些强力甲虫用做交换是必要的。

虫相扑比赛分为弱、强和キング这三种级别。在弱级别中，可以让自己的甲虫在这里进行一定次数的锻炼，让自己低级甲虫增值。而キング级别的战斗每天只有一次，对方会出一只“KING”体型的甲虫来和你战斗。强级别中可供战斗的次数十分多，一般不是实力很强的话都会在完全胜利前败北。不过一旦打到后面逼他们出绝招，他们便会拿出强力的“KING”体型的甲虫。值得注意的是“KING”体型的甲虫战胜后是可以交换过来的。



## 钓鱼

在8月3日的早晨，叔叔就会告诉主角鱼竿的所在（就在叔叔家的小仓库里），之后找到可以钓鱼的水池前按○键就可以开始钓鱼了。在高速公路桥再往前的一处水池，可以看见超大鲑鱼，之后就可以想办法钓起它，不过整个事件最快也要12日才能完成。先是要在9日遇到超大鲑鱼，之后在当天（也可能是第二天）的晚饭时间叔叔会谈到钓大鱼的特制饵，材料是动物的毛。然后调查门口那只狗就可拔得狗毛成为材料了，接着就是在早上到叔叔的工房制做特制饵。（也是会花2天的时间才能做成）得到特制饵之后就可以去钓超大鲑鱼了，如果看不到超大鲑鱼，也可以来回切换场景直到它出现为止。

关于其他的鱼饵，第一种鱼饵一般用于早晨和傍晚，第二种鱼饵用于些不容易浮起的地方，第三种鱼饵一般用于白天，第四种鱼饵自然就是特制鱼饵，用于钓“大山女”。

## 放风筝

要想放风筝，首先要找到可以放风筝的地方。先到一开始所能到达的地图画面的最左端（就要在到地藏庙后再往左边走附近），这里有一个蜂巢，在8月3日拿到钓鱼杆后，走到这里，在离蜂巢有一定距离的地方按调查键，就可以捅一次蜂巢，一天只能一次，4天之后就可以捅落。之后就可以到达新的地方，包括一处能放风筝的山崖。

当天吃晚饭的时候就会听叔叔谈起《风筝百科书》。以后在客厅书柜中查看《风筝百科书》，打开书后，左下角显示叔叔的头像的话就表示叔叔可以帮你做这个风筝，将手指移到叔叔的头像上按下○键，之后再到工房找叔叔就可以制作风筝了，每个风筝的制作要花两天的时间。可以放风筝了以后，找到可以放风筝的地方，在空手状态下按○键就可以开始放了。注意在获得新的风筝后，要在道具画面中选择好新风筝后才能开始放新的风筝。




放风筝时，按○键可以放长风筝的线，按×键则是收线。而要想制作下一种更高形态的风筝，就要让这次所控制的风筝达到120米以上的高度（因为只有这个高度以上，叔叔才能在他的工房附近看到风筝），因此绳索放出的长度一般要达到170米以上。要注意风筝的高度在9米以下时就会掉下来，发现高度在下降时，就要赶快调整方向（按方向键）来阻止风筝继续下降。在风筝左右摇摆时，要按下和风筝相反的左右方向键。只要能够到达指定的120米高度，之后风筝即使掉下来，也照样可以让叔叔做更高形态的风筝。按下△键就能选择是否中断放风筝小游戏。


电脑杂志&3DM-SMW

# 充满回忆的暑假生活全事件一览！

之前已经大体介绍过游戏中每天的流程。而每天能够在限定时间内进行的事件是十分多的，下面就将这30天内，所有能够进行的事件列举出来，大家可选择完成。值得一提的是，下面列举的事件并不都是当天限定的，比如钓鱼，虽然在9号遇见后就能制作鱼饵，但你过一、两天去拜托叔叔也可以制作。不过希望大家还是能尽量都完成。

## 8月1日

◆乘着爸爸的汽车，主角来到了空野叔叔家，在会见了家里的所有人后，薰婶婶带主角来到了2楼的房间，主角将在这里度过我今身难忘的暑假。

◆每天傍晚在吃晚餐前和在厨房的婶婶说话的话，她会就晚饭菜单进行猜迷。答案在晚餐后和客厅的姑妈对话可得知。

◆晚餐后，调查餐桌内部在盥洗室内部的房间就能洗澡，而调查冰箱就能选择饮用麦茶和牛奶。

◆之前和叔叔交谈，他会说要帮主角制作一套捉虫工具。在晚饭后上楼主角就会看到，之后就能用捕虫网捉虫了。



## 8月2日

◆早餐时大家将帮牵牛花浇水的任务交给了主角，调查狗屋旁的水龙头就能帮牵牛花浇水了，然后可调查牵牛花查看情况。这个任务是持续性的，要每天坚持花才会开。

◆今天早上叔叔不在工房内时，此时进入调查内部的架子，架子会掉下来。



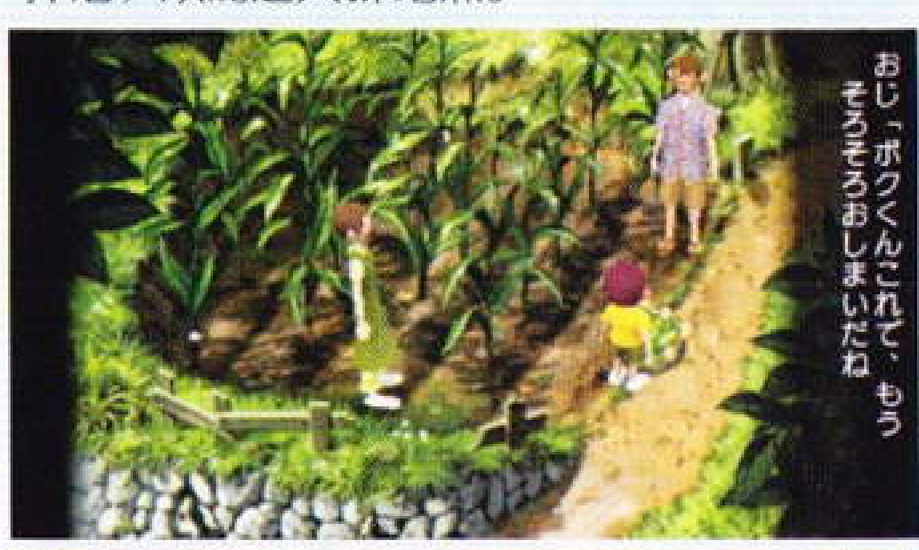
◆在高速公路下方遇到教导主任。沿他身后往上前进，在箭头处按○键就可来到秘密基地，调查基地的桌子就会发现西瓜的残渣。

## 8月3日

◆早餐时叔叔会告知钓竿的场所，然后就可在储藏室获得钓竿。从厨房向上调查门，出来后右转就能进入储藏室了。

◆在傍晚前到达玉米田可帮忙采收玉米，要调查一下玉米然后调查箩筐。全部采摘完毕后剧情结束。

◆拿到钓竿后到蜂巢处，在空手状态下靠近并按○钮就能捅它，持续4次后蜂巢就会掉落，从而进入新地点。




## 8月4日

◆早餐后，要和空野诗约会。从地藏菩萨处一路向右走，在最后的向日葵处婶婶会拍下主角与空野诗的合影。

◆发生约会事件以后，就可以利用地藏菩萨进行占卜了。

◆昨天进入了秘密基地后，来到西瓜田场景会遇到勇，在快被发现时被日本狼的叫声救了。

◆晚餐后会询问主角喜欢什么口味的刨冰，之后在桌子上会放着准备好的刨冰，调查后可食用。

话梅杂志&3DM-SMV

## 8月5日

◆昨天遇过勇的话，来到秘密基地就会和他相遇。

◆早饭会谈起萤火虫的事。今天夜里叔叔难得不在，主角可一路从工房后来到溪谷查看萤火虫。




## 8月6日

◆昨天夜里有去萤火虫溪谷的话，早上会睡过头。在庭院和婶婶说话她一下就猜出昨天主角是去看萤火虫了。

◆今天来到秘密基地的话就可以见到勇的同伴，以后就可以捕捉甲虫了。而晚餐时的话题会变成甲虫喜欢的食物，从婶婶说它们喜欢糖水得到启发，调查厨房可制作糖水。

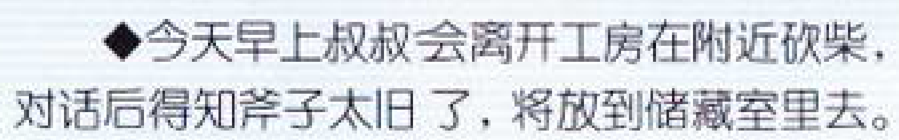
◆不出意外的话今天就能打掉蜂巢，如此就能前往新地点了。为风筝做准备的话一定要前往风筝之丘。

## 8月7日

◆昨天有去风筝之丘的话，就可以先调查楼下中庭桌子旁的书架，在查看风筝图鉴时点叔叔的头像。然后到工房去拜托叔叔制作风筝了。风筝会在请求制作后2天完成（也要到书房去对话）。

◆今天上午去新地区的话会遇到空野萌姐姐，可以帮她摘花。摘花的过程和摘玉米差不多，不过这次的对象变成了白色的花。



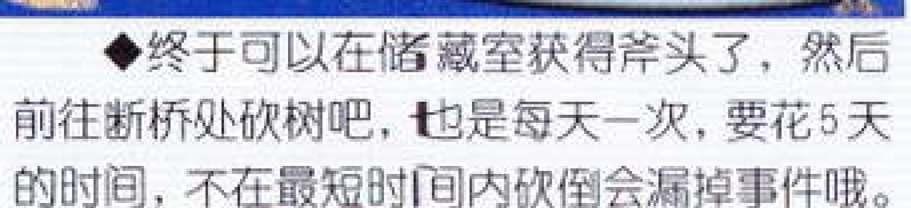



## 8月8日

◆今天早上叔叔会离开工房在附近砍柴，对话后得知斧子太旧了，将放到储藏室里去。

◆从今天开始就可以到在2楼姐妹的房间里去玩了，如果今天进入的话在傍晚调查窗户还可以看到夕阳。

◆吃过晚饭后和叔叔对话，他会提到烟花大会的事。回到自己的房间，然后调查窗户就可看见烟花。



## 8月9日

◆终于可以在储藏室获得斧头了，然后前往断桥处砍树吧，也是每天一次，要花5天的时间，不在最短时间内砍倒会漏掉事件哦。

◆砍树时路过水池的话会发生遇到大鲑鱼的事件，接着在晚餐时叔叔就会说起可以帮你制作专门钓它的鱼钩，但要动物的毛。此时去和狗对话可获得他的毛。

◆在最短时间内请求制作风筝的话，今天就可以拿到风筝了。而最理想的制作流程就是立刻在今天将风筝放到120m以上，然后利用蜂窝回到家里，调查书架然后请叔叔制作新的风筝。



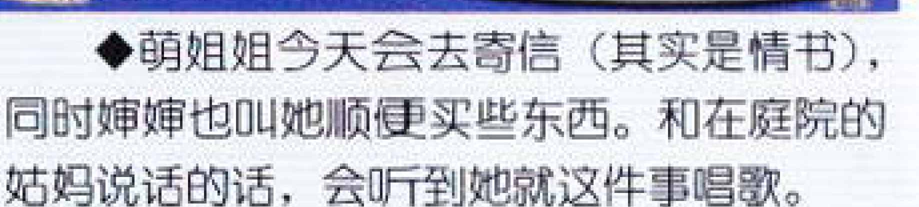
## 8月10日

◆坚持浇水的话，牵牛花会在今天开放。

◆昨天主角获得狗毛的话今天早上就可以拜托叔叔制作鱼钩了。

◆白天进入空野萌姐姐的房间，会在桌上看到还没做完的押花。





## 8月11日

◆萌姐姐今天会去寄信（其实是情书），同时婶婶也叫她顺便买些东西。和在庭院的姑妈说话的话，会听到她就这件事唱歌。

◆获得第2个风筝，再次来到山顶的话就能够看到人工卫星。

◆晚上大家会穿上浴衣来放烟花，这幅景象十分美丽。

## 8月12日

◆今天早上和庭院内的婶婶交谈，可询问他以前死去的哥哥的事情。

◆把狗毛交给在工房的叔叔的话，在今天再次前往工房，和叔叔对话就可获得掉大鱼专用的鱼钩，然后就可前往水池将大鱼给钓上来了。

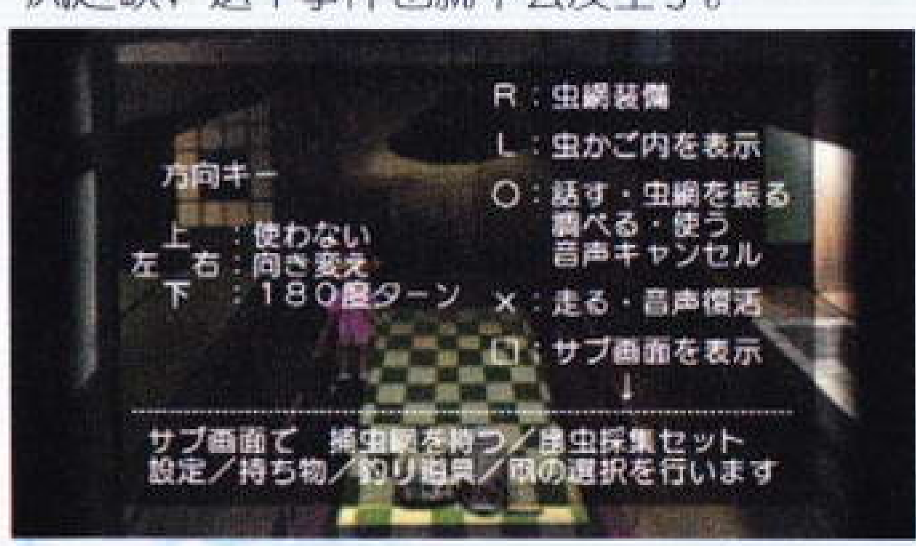
◆坚持每天砍树的话，最快在今天就能将树给砍倒。

## 8月13日

◆如果到今天为止还没让牵牛花开花，那么调查牵牛花后就会看到它枯萎的景象。

◆从昨天砍倒树的地方继续前进，然后在森林深处会发生遇到蓝光幽灵的事件。这是日本狼众多事件中的一个，漏掉就没有了，一定要去触发。

◆晚餐时，大家会谈论云彩的形状，而叔叔说风之峡能看到的云彩是最多的，于是诗妹妹便会邀请主角一起去风之峡。这个事件的发生条件是你已经砍倒了树，否则去不了风之峡，这个事件也就不会发生了。




## 8月14日

◆昨天晚上发生了前往风之峡的事件的话，早上诗就会离开，在向日葵地等主角。这里路途遥远，要一路前进到风之峡。在风之峡两人看到了众多形态各异的云彩，而主角甚至看到了像妈妈一样的云彩。




◆马上就是战争结束纪念日了，和在庭院的婶婶说话，她会谈起自己所经历的战争的一些往事。

◆前往风之峡的途中会在桥边遇到凉子姐姐，她会问你城市的事。

◆过了西瓜地后往左来到家后方的桥边和哥哥对话，他会带主角来到看板前，这里有个快孵化的茧，然后哥哥会和主角约定明天一起过来看羽化的过程。




## 8月15日

◆今天是战争结束纪念日，调查客厅里的电视，里面会播映相关的节目。

◆昨天发生了和大哥相关的事件的话，来到告示牌处，调查茧后发现即将羽化。赶到哥哥处和他对话，然后就会发生蝴蝶羽化的事件，这里有十分漂亮的动画可看。

◆再次前往风之峡，来到和诗的约会中的海边再向右走，在告示牌处会捡到奇妙的东西，晚饭时谈起的话叔叔会告诉主角这是鲸鱼的耳骨。

## 8月16日

◆叔叔将制作好的秋千放置在了庭院里，和大家对话后就可以荡秋千了。

◆从今天开始再次来到向日葵田，就能碰到婶婶，她会以向日葵为背景帮你拍照片。

◆晚餐结束后，和叔叔对话会听到庭院里的牛发出焦躁不安的叫声。

## 8月17日

◆早晨，大家会谈起每年来家里借浴室的自然研究生姐姐的事，差不多这个时候会来了。然后在放风筝那个区域的森林会发现照相机，此时继续前进，来到瀑布处会看到有

桥通往龙神池。虽然没有看到人，但却发现了红色的帐篷。

## 8月18日

◆如果你的实力和运气都不错的话，今天应该就能在虫相扑中看到勇拿出他那只胜100次的“KING”体型的独角仙了，而战胜这只甲虫的话，他会宣告自己会在明天带来自己的秘密武器。

◆昨天发现了自动照相机后，今天会在这里遇到女大学生沙织。主角的话语让她忍不住总是作势要打主角。

◆今天会收到回信，不过答复却不怎么让人满意，空野萌姐姐会十分失落地待在房间里……



## 8月19日

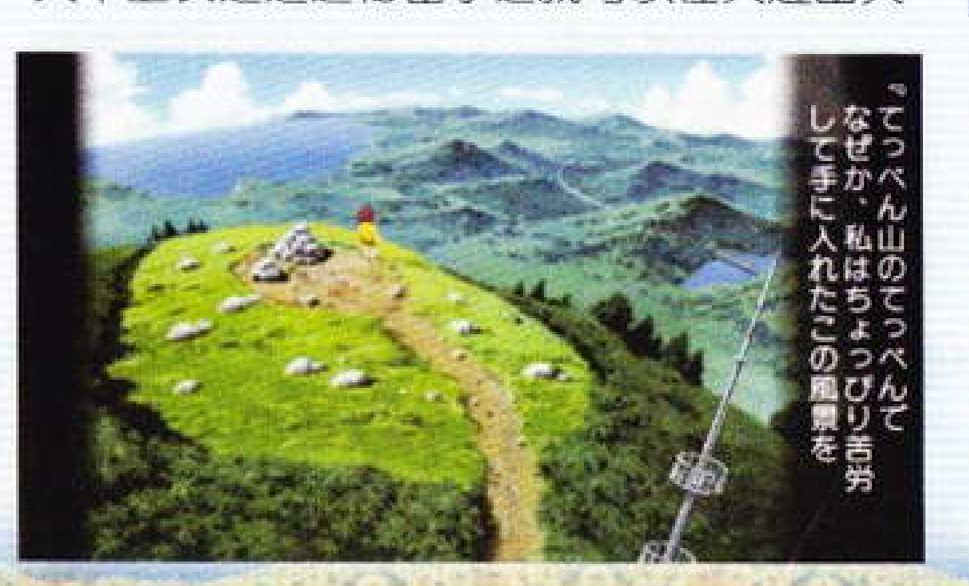


◆昨天干掉勇的强力独角仙的话，今天就可在秘密基地挑战勇的秘密武器了。在战斗界面选择“KING”等级的甲虫他会拿出螳螂，对方的招数十分厉害，不过却不会回复体力，用车轮战吧！

◆在之前的森林深处会再次遇到蓝光幽灵。注意，这个事件仅限今天发生。

◆昨天遇到沙织的话，今天她就出现会在龙神池附近的帐篷，主角还可以参观帐篷内部。当沙织姐姐不在自动照相机旁后，你直接调查自动摄影机就可以拍摄自己的照片，第3次拍摄摆的造型十分恶搞。

◆昨天赢了卡兹的秘密兵器，然后在今天早上快速通过秘密小道就可以在天边山关闭前抢先登山。




◆今天早上秘密基地没有人，顺路经过去一下秘密基地可获得爆竹。然后在家到桥边的门旁那个诗妹妹经常观看蚂蚁的地方调查，主角会用爆竹炸蚂蚁。当然今天不去拿以后也有机会，具体的日子有19、21、23、25这几天的早上。

## 8月20日



◆萌姐姐受到了失恋的打击而一蹶不振，早晨和父母对话时表示自己不准备继续上学，要回到这里来参加工作。

◆如果在森林深处遇到了蓝光幽灵的话，在地藏菩萨处向左走，在草原上又会遇到这个幽灵，不过它对主角掉下的糖水罐子有了兴趣。

◆如果之前有用自动照相机拍自己的话，今天和沙织对话就能获得照片。

◆今天晚上沙织姐姐会过来借浴室，而主角是可以去浴室的……

## 8月21日

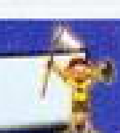


◆今天，帐篷旁的沙织姐姐会谈到小时候自己被日本狼的叫声救了的事。

◆萌姐姐约你去澡堂，并在浴室里告诉你她失恋的事，不过主角却受不了热而在浴室昏倒了。醒来后和萌姐姐对话后下楼还会和婶婶发生对话事件，然后再次去萌姐姐的房间还有对话。




## 8月22日



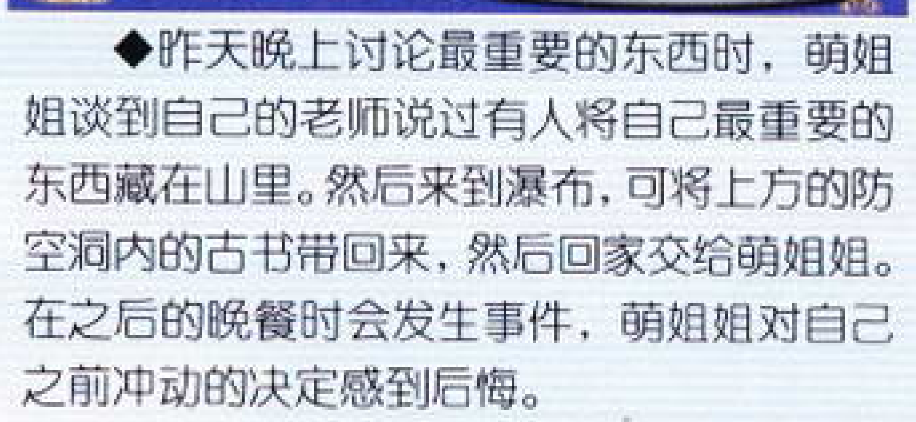
◆在去地藏菩萨处的途中会遇到蛇（然后你在另一天再次经过这里的话可以捡到蛇脱皮的壳）。之后和帐篷旁的沙织交谈提到蛇后主角会显得很害怕，此时沙织会亲主角叫他不要害怕。

◆发生了沙织姐姐讲日本狼的故事的事件和遇到蓝光幽灵的三个事件后，你再次过来（另一天）和沙织姐姐对话，会触发灵感，

想到在自动照相机旁放糖水吸引狼。（放了后糖水会消失，还想捉虫就要在厨房重做。）

◆今天是叔叔婶婶结婚 17 周年纪念日，今天的晚饭超级丰盛。

## 8月23日



◆昨天晚上讨论最重要的东西时，萌姐姐谈到自己的老师说过有人将自己最重要的东西藏在山里。然后来到瀑布，可将上方的防空洞内的古书带回来，然后回家交给萌姐姐。在之后的晚餐时会发生事件，萌姐姐对自己之前冲动的决定感到后悔。

◆当发现放在自动摄影机前的糖水不见时，成功拍到日本狼的沙织会到家里来，可以获得日本狼的照片。

## 8月24日

◆今天没什么特别事件，之前没有完成的事件可在今天补。

## 8月25日

◆到了将制作完成的陶艺品做成成品的时候了。在傍晚过后来到工房后面，可参加叔叔的点火仪事。而在晚餐找到他并对话还可听到他吟诗歌。

## 8月26日



◆今天一天叔叔都不在工房内。

◆到达秘密基地的高速公路下会发生下雨的事件，这里有CG，过后在场景内的天空上会出现彩虹。

◆今天以后来到秘密道路的巨大杉树前，主角会倾听衫树下的水流声。

## 8月27日

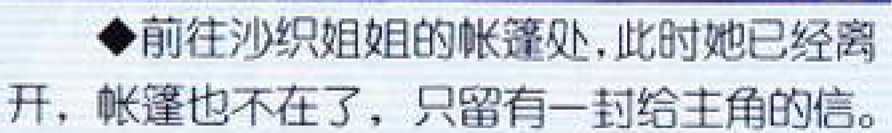


◆和帐篷旁的沙织对话，她会告诉你她要下山回学校了，主角感到十分沮丧。






## 8月28日



◆前往沙织姐姐的帐篷处，此时她已经离开，帐篷也不在了，只留有一封给主角的信。

◆晚上主角发烧了，在床上问起了婶婶他们是否把自己当做死去的孩子对待，答案当然是否定的，不过相同的是，众人也是十分喜欢主角的。




## 8月29日



◆前往秘密基地的话，大家会向主角道别。

## 8月30日



◆早餐时诗妹妹似乎有些话想说，之后她便不见踪影，众人会前去寻找，一直在傍晚来到向日葵田才会见到她，原来，她只是想摘朵向日葵给主角做礼物。

◆晚上去和萌姐姐对话，她会把你空缺的那个早操印章被补上（没去看萤火虫便没有了）。



## 8月31日



◆早餐完后父亲便会来接你，离别是伤感的，但这个夏天将永生难忘。

## 通关后

根据你玩家在暑假中事件的完成情况，最后一天的日记也不相同。然后在标题画面选择读取通关存档可查看日记和捕捉的虫子。还能组成自己的甲虫战队，用以通信对战。

# 火热秘技

## 秘技

PSP NDS

### 加勒比海盗 亡灵财宝

美版 游戏原名 Pirates of the Caribbean：Dead Man Chest

◆加血秘技（PSP版）

在游戏进行时，按顺序输入△、○、△、○、△、○、○、×，即可加满血。

◆反复拿取炸弹（PSP版）

在Isla Cruces Ⅰ这关中，有一处需要拿到炸弹炸开大门的区域，当你拿了炸弹炸开大门后，原来拿炸弹的位置处又会出现炸弹，你只需要站在炸弹刷出点就可以反复获得炸弹了。由于炸弹的威力非常大，一杀就是一片，多拿一些随便扔吧！



◆加HP和MP大法（NDS版）

游戏中每通过一张地图时，系统会进行自动存档。在每当系统存档完毕后，退出游戏再进入游戏就会发现HP和MP已经都全部加满了。只需要合理利用这个技巧，打过噩梦难度也是小菜一碟。另外由于NDS机能限制，使得每张地图最多也就十几个敌人，靠消耗MP来使用L+R的必杀技也足够你挥霍了。

——上海苹果

NDS

### 新超级马里奥兄弟

日版 游戏原名 ニュー・スーパーマリオブラザーズ

◆隐藏模式

隐藏的挑战模式就是原始马里奥的卷轴模式。也就是每关中一旦前进了就不能返回左边和下边。进入方法：用通关一次的存档再继续进行游戏，在任意一个世界的地图画面按start，在暂停状态下依次输入L、R、L、R、X、X、Y、Y。成功后右上角会出现黄色箭头。本人已经验证过了，输入成功后所有世界都有效，而且成功后有提示“恭喜进入挑战模式”。但如果卡住了，按start键选择“return to map”返回。



NDS

### 牧场物语 精灵驿站 女生版

日版 游戏原名 牧场物语コロボックルステーション for ガール

◆赌场快速获得10亿枚精灵币

首先必须要准备9000枚以上，11000枚以下的精灵币，然后选换茶叶，按方向键上直到9个，然后按方向键左右，让可换数增加到19个。最后按A键就能看到精灵币数量已经增加到了10亿个。由于女生版中没有红色斗篷，大伙可以去弄一双100000000枚精灵币才能得到的奇迹手套。

——王磊



话梅杂志&3DM-SMV

NDS Nintendo DS

# 魔法假日 五星连珠之时

日版 | 游戏原名 マジカルバケーション 5つの星がならぶとき

### ◆套装的效果

游戏中装备一些套装可以获得额外的效果，具体如下：

| 贤者套装 | |
|---|---|
| 头 | けんじゃのぼうし |
| 腕 | けんじゃのうでわ |
| 体 | けんじゃのふく |
| 足 | けんじゃのくつ |
| 饰品 | けんじゃのくびかざり |
| 额外效果 | 获得经验值加倍，但是全能力降为75% |

| 金钱套装 | |
|---|---|
| 头 | — |
| 腕 | — |
| 体 | さつばたマント |
| 足 | じゅんきんのくつ |
| 饰品 | — |
| 额外效果 | 获得金钱增加30% |

| 猫耳套装 | |
|---|---|
| 头 | ねこみみ |
| 腕 | にくきゅうハンド |
| 体 | ネコタイツ |
| 足 | にくきゅうブーツ |
| 饰品 | ネコすず |
| 额外效果 | MP%+1%、ちから+4、ちせい+2、まもり+5、せいしん+5、はやさ+12 |

| 最强套装——洗浴套装 | |
|---|---|
| 头 | せんめんき |
| 腕 | てぬぐい |
| 体 | ゆかた |
| 足 | ゲタ |
| 饰品 | おふろセット |
| 额外效果 | MP%+50%、ちから+50、ちせい+50、まもり+50、せいしん+50、はやさ+50 |





注：洗浴套装5件套全都要在魔火箭中搜索才能入手（在回复装置前选择"やさがし"），要收集齐可需要相当的耐心，某玩家搜索了八十多次才入手一件，不过为了那可怕的能力加成，还是努力吧。

## 金手指

GBA GAMEBOY ADVANCE

# 鬼武者 战略版

日版 | 游戏原名 Onimusha Tactics

### ◆全人物

| | |
|---|---|
| 420002C0 | 0100 |
| 00000015 | 0044 |

### ◆经验MAX

| | |
|---|---|
| 4200027A | 0064 |
| 00000016 | 0044 |

### ◆攻击MAX

| | |
|---|---|
| 4200028A | 03E7 |
| 00000016 | 0044 |

### ◆HP全满

| | |
|---|---|
| 42000286 | 03E7 |
| 00000016 | 0044 |

### ◆SP全满

| | |
|---|---|
| 42000288 | 03E7 |
| 00000016 | 0044 |

### ◆全物品＋魔幻石

| | |
|---|---|
| 430055AB | 6363 |
| 00000108 | 0001 |

### ◆防御MAX

| | |
|---|---|
| 4200028C | 03E7 |
| 00000016 | 0044 |

### ◆速度MAX

| | |
|---|---|
| 4200028E | 03E7 |
| 00000016 | 0044 |

### ◆选关

| | |
|---|---|
| 0200BD8C | xx(01—2C) |

### ◆魂MAX

| | |
|---|---|
| 030056B4 | 0001869F |

### ◆附加项全部开启

| | |
|---|---|
| 03005570 | FF |

### ◆智慧MAX

| | |
|---|---|
| 42000290 | 03E7 |
| 00000016 | 0044 |






### 金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

GBA GAMEBOY ADVANCE

# 银河战士 融合

美版 | 游戏原名 Metroid Fusion




### ◆导弹999

| | |
|---|---|
| 03001348 | 03E703E7 |

### ◆HP999

| | |
|---|---|
| 03001344 | 03E703E7 |

### ◆炸弹99

| | |
|---|---|
| 0300134C | 6363 |

话梅杂志&3DM-SMV




## 口袋妖怪突击队用捕获指针

提供：马修

《口袋妖怪突击队》这款游戏大家都知道吧？游戏中的突击队员用陀螺捕获口袋妖怪的新奇捉妖怪方式相信大家也已非常熟悉了，而我们今天要给大家介绍的，正是游戏中那款遥控陀螺的捕获指针！

这款来自于游戏中的玩具周边由口袋妖怪株式会社授权，TakaraTomy 开发，售价 3990 日元，由四节 4 号电池供电，目前正在销售。

■包装盒

这个小东西和一个翻盖手机差不多大，外形也很相似，打开后的液晶屏幕可以完全翻转向外，图中可以看出，这个捕获指针的风格与各作游戏中主角常用的导航仪等道具以及推出的相关游戏周边保持了一致的风格。挥动时，还会有让人投入感大增的效果音。



▲捕获指针，正面还有青色的口袋妖怪突击队的徽章标志。

▲屏幕翻过来后的样子，可以发现翻开后里面手机键盘一样的按键。可以调出收发的邮件及帮助信息等。



■模式选择画面。



▲新机器开始运行后的画面，包括文字介绍和图片介绍等。）



◀▲用收发邮件来推进故事，写邮件、读邮件、和可爱的正负电宝宝交流……）



▲游戏中可以和 6 个突击队员进行信件的收发。





大家可以看出，收发邮件和任务是该仪器的重要作用，而仪器要求我们必须经常做突击队的训练来等待机会，偷懒的话，就什么时候也不会出现任务了。练习的内容则主要是口袋妖怪相关知识的问答。而问题则包括三种不同的方式，从状态、读音、技能等各种方面来向玩家提问。



▶ 练习模式画面，不要因为是练习模式就小看哦。

好了，简单介绍完训练，我们来说说如何捕捉口袋妖怪吧，这个才是该玩具的刺激所在。方法呢，就是按住背面的开关，来回地摇摆机器，而屏幕上，也在同时显示着捕捉口袋妖怪的画面，据玩过的玩家称，摇动时的音效做得不错，针对小孩子的话完全可以使他们投入其中。此外，游戏的模式多多，输入密码后还会有特殊任务出现，也是个很耐玩的机器哦。



▲捕捉开始了，钢鸟看起来蛮暴躁的。



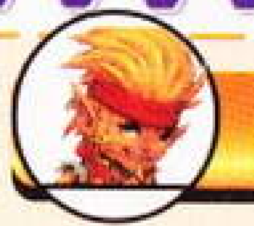
▲按下后面的按扭就摇机器吧。



▲捕捉成功！



▲两个小可爱还会出来祝贺。



# 让PSP“改变你的玩法”！

提供：雷伊



▲《LocoRoco》的试玩台前以女性玩家居多，看来游戏的可爱路线确实对拓展目前PSP的用户层有所帮助啊。

对PS系主机有着深入了解的玩家也许知道PS系主机在每个时期都会有一句简短上口的短句作为该时期PS系产品的宣传口号，比如1994年冬PS刚刚推出时，宣传口号为大家众所周知的“所有的游戏在此集结（全てのゲームは、ここに集まる）”、2000年PS2推出时的宣传口号为“所有的娱乐在此集结（全てのエンタテインメントは、ここに集まる）”等等。

作为PS家族的首位掌上同胞，SCE同样对PSP采用了类似的宣传手法。2004年12月12日PSP在日本首发时，其宣传口号继承了PS系主机首发时的“所有系”口号模式，为“将所有游戏随身携带（すべてのゲーム！を、持ちあるこう）”。去年9月陶瓷白PSP发售时，为了挽救已经日渐萎缩的PSP销量，让玩家重新感受到本家SCE对PSP的信心，此阶段的宣传口号为“开始吧，新展开（さー、新展开）”。今年春季，PSP采用了最新宣传口号，为“改变你的玩法（アソビが変わるぞ）”。明眼人一看就知道这句宣传口号明显是针对NDS新颖多变的玩法来的，不过虽然口号这么打，但该阶段的PSP游戏在“玩法”上却依然没有什么太大的突破，该宣传口号自然也没有取得预想中的效果。




▲PSP的多功能将带给玩家很多选择，不过到底能不能从根本上“改变玩法”，更多的应该还要看以后的表现。

为了让PSP以及该宣传口号更加深入人心，并为将于暑期发售的《LocoRoco》、《携带小岛 掌中胜地》、《音乐爆破》等真正的创意之作造势，6月28日至7月9日间，SCEJ在日本银座的SONY大厦1楼举办了以“改变你的玩法”为名的免费PSP体验会。会上一共提供了《LocoRoco》、《数夫》、《Talkman欧洲语言版》、《大家的地图》、《携带小岛 随身胜地》等5款游戏的试玩。此外，会场上设置了“PlayStation Spot”，可供玩家将《LocoRoco》、《勇敢的故事 新的旅人》、《音乐爆破》等3款游戏的体验版免费下载到自己的PSP中。除了游戏外，会场上还展示了PSP专用摄像头、PSP专用GPS接收器等将于今年秋季发售的PSP重要新周边。

除了以展会的方式来宣传PSP的新玩法和新功能外，7月3日，SCEJ还启动了名为“改变你的玩法”的专门网页，其中以“游乐”、“思考”、“钻研”、“观看”、“尝试”、“使用”，“扩张”等7个方面介绍了暑期PSP的主打软件阵容、PSP的多媒体功能以及PSP今后的重要周边等等。

如此费劲苦心地来替PSP的造势，看来SCEJ是准备誓在“新玩法”这条道路上有所成果了。作为一名热爱掌机游戏的玩家，雷伊希望SCEJ能够进一步拓展自己的思路，挖掘出PSP的更多可能性，为我们带来更多“只有在PSP上才能玩到”的好游戏。



▲即将于秋季登场的PSP摄像头，与麦克风一样，它也是通过螺丝固定在PSP上方的。



▲《LocoRoco》的可爱周边，你不想把它们全部都搞到手吗？




火热的德国世界杯已经降下了帷幕，这一个月来的精彩赛事让无数球迷度过了一个个不眠之夜，球星们的精彩球技也令我们如痴如醉。虽然下一届世界杯要等到4年之后，但相信那时候会有更多精彩的比赛会在我们眼前上演，共同期待吧。

游戏厂商向来不会放过世界杯这个题材，掌机上已经有数款相关游戏登场，不过这次我们不是谈游戏，而是来看看世界杯上的球星与掌机。

## 贝克汉姆与PSP




在本届世界杯上打入一记精彩任意球淘汰厄瓜多尔的英格兰队队长贝克汉姆，看来是PSP的拥趸，这张照片是贝克汉姆在球员大巴上进行游戏时被记者抓拍到的，可以看到他的PSP还是白色的哦，不知道他是在看影片还是在玩游戏呢？也许他正在玩《WE》呢！玩游戏应该是球员比较好的放松方式。


精彩瞬间："贝式弧线"

北京时间6月25日晚23时，世界杯1/8决赛第二场比赛，英格兰队对阵厄瓜多尔。比赛进行到第60分钟，英格兰队在对方禁区前28米处获得定位球，贝克汉姆踢出漂亮的"贝式弧线"，皮球绕过人墙后急速下坠，尽管门将莫拉倾尽全力也没能阻止皮球钻入死角，最后英格兰队凭借此球以1比0赢得比赛。


▲进球后的贝克汉姆。

## 拉姆与NDSL



在德国世界杯上打入第一球的德国球员拉姆也为NDSL做起了形象广告。在这张海报中，拉姆坐在泥泞的草地上，全身沾满了泥水，看起来他刚刚经历了一场激烈的比赛，然后此时的他正全神贯注地玩着手上的NDSL，难道是因为NDSL的魅力让他等不及去洗澡换衣服便忘我地投入其中？而画面中白色的NDSL在他手上纤尘不染，看起来也极具增美感。

精彩瞬间：拉姆的世界杯第一球

北京时间6月10日凌晨0点，2006年德国世界杯打响揭幕战，由德国对阵哥斯达黎加。比赛开始后第6分钟，克洛斯在禁区弧顶拼抢，球折射到左侧，德国左边后卫拉姆拿球变线内切闪开马丁内斯，在禁区角上右脚内侧打出极为刁钻的弧线球，球击中远门柱内侧弹进网内，德国1比0取得梦幻开局！这是本届世界杯的第一粒入球，同时也是世界杯历史上第二快的揭幕战进球。


▲拉姆射门瞬间。




截稿日来临前，胧月往某只可怜的番茄扔了句："帮我采访moing桑吧，顺便训练一下你那可怜的表达能力。""呃，好的，胧月大人，小的会想尽办法往我那贫乏的脑子挤出话句来滴……话说胧月大人貌似还差我那两份中岛美嘉的《胧月夜～祈り》和《雪の华》的发音翻译呢！打算啥时给？""……你采访完了就给吧……"话刚落，某月就已经消失得无影无踪。

**真·腐番茄子**：咳咳……这期的采访就由小女子担当，请购买《掌机王SP》的各位海量看阿拉的烂稿子吧。咱有幸请来了21CN游戏频道编辑——moing桑作为这期"乙女的花园"的嘉宾。(撒花、可口可乐)

**moing**：汗，茄子不用那么客气滴，好久不见了，咱先来个拥抱…… (>3333<)

(两个女人来了个5分钟的拥抱，众人：哎哎！难道你们俩是百合来着？)

**真·腐番茄子**：咳咳……（正座）那么先来正题，moing桑是从啥时开始迷上游戏的呢？

**moing**：正如之前所说，就是小学三年级的时候……我家贪玩的老爸带着入行的，上上下下左左右右BABA！ XD

**真·腐番茄子**：一般女生都很少喜欢象《汪达与巨像》这样的游戏呢，为何你会喜欢上的？

**moing**：第一，画面。我很喜欢那个虚拟的宏伟世界，策马飞奔的感觉很舒服很FREE，我是个喜欢旅游的人！ 第二，单纯。目标非常明确，就是推倒16只巨像使女主角复活，没有第二条路，你只有这个惟一的选择，干掉16只你就赢了！第三，强烈的代入感。玩了十多年的游戏，所谓的"代入感"早已淡忘……但是在这个世界，竟然可以找回当初的这种感觉，这才是真正的游戏。第四，音乐。做得非常细致而且极具震撼力。到现在，从来没有一个如此震撼我心灵的游戏，巨像给我的压迫感和恐惧感是如此的真实，我可是一边喊"好惊啊好惊啊！ T口T"手一直在抖着推倒16只巨像的，这种以小胜大的成就感可不是每个游戏都能体验到的呢！（哎呀请相信我，我真的不是在卖广告！）

**真·腐番茄子**：(—v—) 还一边手颤抖着一边把16只巨像推倒，真是厉害呢。

**moing**：我是一个不服输的人。(笑) 我甚至觉得，如果区区16只巨像都不能推倒的话，那你就什么都干不成了。(再笑) 每只巨像都强烈刺激着我的好胜心，既然知道它的弱点就一定能够打倒！无论掉下来多少次，我都能爬上去的！（＝皿＝#） 我是在去年生日的凌晨推倒最后一只巨像通关的，然后我真觉得自己无敌了，啥米困难都不用怕了呢！ XD

**真·腐番茄子**：膜拜……好象光荣的游戏都挺受女生欢迎的哦？

## Profile

ID：moing




**持有装备**：PS2、PSP

**喜欢的游戏**：《真·三国无双4》、《汪达与巨像》、《块魂》、《大航海时代》等"正常"游戏和《网球王子》、《遥远的时空中3》、《金色之弦》、《梦幻奇缘1、2代》、《乙女的恋革命》等等女性向游戏。

**喜欢的一句话**：俺は真三国无双だ！

**备注**：日常爱好就是玩游戏＋看动画＋COSPLAY！只要是我喜欢的游戏或者人物我都会去COS的，因此都是COS游戏角色居多，例如曹丕、汪达，还有N多的乙女GAME……目前任职于21CN游戏频道，负责动漫的板块，经常出没于广州和香港的漫展和EVENT。



moing：因为光荣的社长是个女人。（谜之踢飞）喂喂，我还未讲完啊！因为社长是女人，所以她知道女人的钱是最好赚的。光荣的乙女游戏NEO ROMANCE系列不知道迷倒多少女生，女生对游戏（其实是帅哥）的疯狂程度有时候还真令人汗颜……(^^)我身边有好多这样的同好呢，茄茄你貌似也是吧？哈哈哈哈……

真·腐番茄子：抹汗（-.-b）……其实我是挺喜欢光荣的游戏，听说你喜欢《大航海时代》呢，我也是哦。不过我是从4代开始接触滴，《大航海时代ONLINE》的国服公测就快到了，有没有兴趣一起玩？

moing：（抓住）有！一定要一起玩啊！（>口</ 站起来高呼：我的征途是星之大海！）

真·腐番茄子：哈哈，银英我也很喜欢滴。（高呼杨万岁）像moing桑那样可以工作于娱乐的机会实在少，是什么契机让你加入21CN这个大家族的呢？（幻之声：前半走题啦……）

moing：哇……又要讲历史啊？（殴）其实是N年前看见21CN有招聘信息然后投简历过去喽。（喂喂喂，太敷衍了，重来重来！）咳……因为喜欢游戏和动漫所以想从事相关的工作，但是从事了编辑工作之后才发现，仅仅“喜欢”是不够的，还需要具备很多其他方面的素质，还有团队的配合。我很喜欢现在21CN游戏频道的团队，大家都是很专业的编辑，互相学习共同提高，我觉得能在这个团队工作实在是很幸福。(^^)

真·腐番茄子：能工作于娱乐也是我的梦想。（蹲地画圈ing……）moing桑是广州早期的动漫爱好者吧，经常看到你在漫展上COSPLAY呢！而且COS的大部分都是游戏人物。

moing：是啊哈哈，咱还一起COS过呢。（奸笑）《星之海洋》那次我还未圆满，下次有机会再一起合作喔。(>3<)

真·腐番茄子：哎呀呀，那陈年旧事就别提了，阿拉那素不专业的COS。moing桑的就不同了，光是肩上那两个“道具”就已经够吸引闪光灯了。

moing：呵呵呵，那是我家仲达亲手帮我缝制的哦！（得意状）而且我爸也会帮我做道具的说，曹丕的灭奏就是出自我爸之手。(；P)

真·腐番茄子：对于一个专业的COSER来说就是要能耐热耐寒，我就做不到了。要COS好角色就要先了解角色和对角色拥有深切的“爱”吧？

moing：失礼失礼，首先说明一下，其实我还不算专业的啦，实在不敢当。但是，对任何一个COSER来说，“爱”的确是最重要的因素之一，没有“爱”的话，你为了什么去COS呢？为了出名？为了赚钱？如果这样的话，我建议你去当“芙蓉姐姐”或者“后舍男生”比较快速见效喔。

真·腐番茄子：继续抹汗……moing桑太会打比喻了。

moing：XD

真·腐番茄子：好象这个采访也快到尾声了。（众人：是到结尾了！而且前面的问题都好机械式的……）算了，大家54阿拉吧，反正从我脑子里只能挤出这不象样的东西……那么moing桑，咱跟大家道别呗。

moing：谢谢大家收看moing的采访节目，完毕！XD



# 超级玩家

SUPER PLAYER

栏目主持 软饼干　Vol.04

最近收到许多读者来信，得知他们都挺喜欢这个栏目，饼干我心里也很高兴。就在这半个月内陆续收到了很多的稿件，其中有些玩家的稿件确实让人眼前一亮！大家想要提高投稿成功率的话就去参加levelup掌机区的活动吧，本饼干可是会经常在那里游荡的哦！

## 《迷失蔚蓝 幸存少年》最速通关挑战！

超级玩家　bobxu

挑战游戏：《迷失蔚蓝 幸存少年》
挑战内容：最速通关
挑战成绩：12天

**软饼干**：没记错的话，本次是bob同学第三次作客“超级玩家”栏目了。

**bob**：等我记录下，我在玩《VP2》。

**软饼干**：……

**bob**：华丽的游戏。

**软饼干**：确实是近期佳作。你此次挑战的游戏是《迷失蔚蓝》，为什么会选择这个游戏呢？

**bob**：这是我进UT后写的第1个攻略，也是我比较喜欢的游戏之一。有一次在《掌机王SP》上看到同为UT的余生一坐的《LOST IN BLUE》的小说之后对他43天逃离的结果很不满意。自认为只要一半的时间，即19天就可以活着回去(自已大汗)，因此开始尝试玩最速。

**软饼干**：这个游戏我也玩过了，也挺喜欢的。听说一共有四个结局，你最喜欢哪个呢？

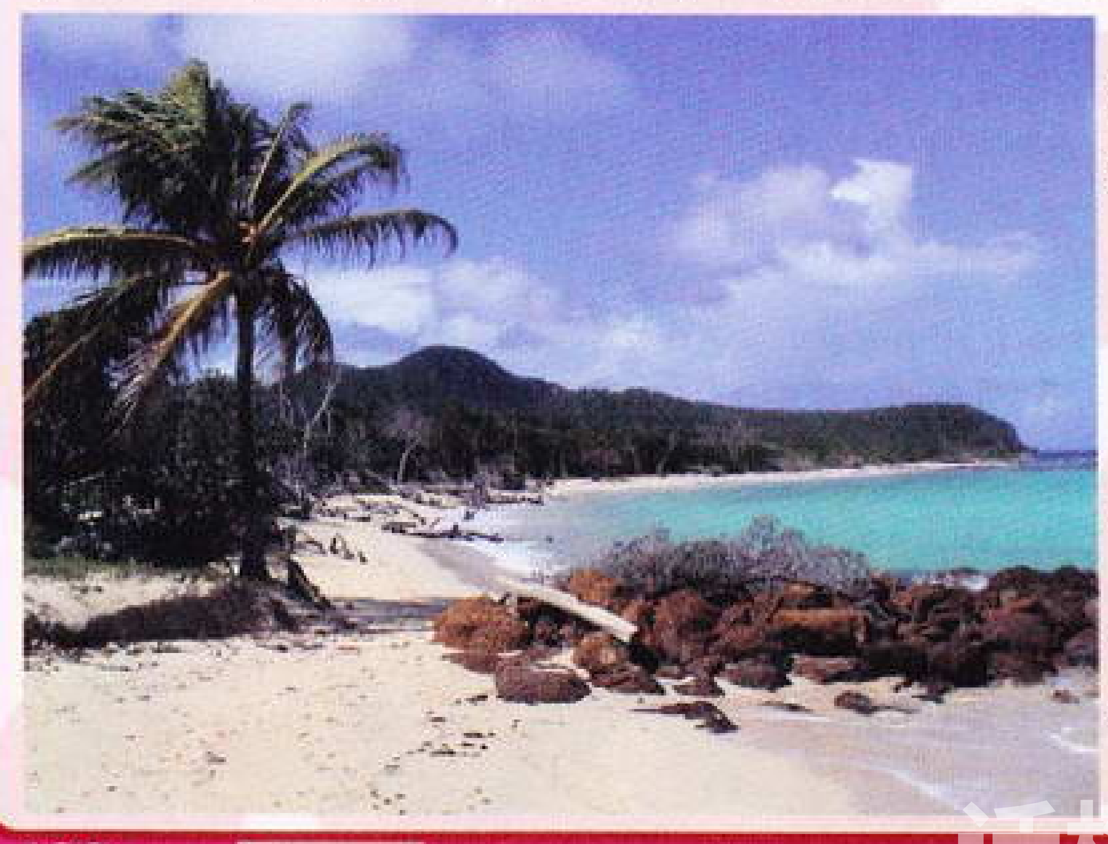
**bob**：这么说吧，针对这两个手无寸铁的人，我最不喜欢的就是这次的照明弹结局，因为这完全是在赌博。而偷船逃离的结局也很不




完美，躲在货物里面逃生肯定会被抓。(不知道Konami怎么想的)因此最好是发报机结局。

**软饼干**：我发现游戏中的女主角比较柔弱，除了煮菜做饭就不干别的了。是那种典型的贤妻良母型。在生活中你是不是也比较喜欢这种类型的MM呢？

**bob**：其实这类我不是很喜欢啦(当然除了她的NT还是比较羡慕的)……比较喜欢天天和我吵架的女孩，这样生活才比较有趣……



**软饼干**：汗！真是够另类的。听说你的BF很漂亮哦，她是不是也和你一样喜欢玩游戏呢？

**bob**：BF？我不是BL！

**软饼干**：口误口误……

**bob**：我GF是被我拖下水的(在她生日那天送了她一台iDS，然后培养她的兴趣)。

**软饼干**：呵呵，iDS是挺能吸引漂亮MM的。还是先回到游戏上，来看一下你的挑战过程吧！



话梅杂志&3DM-SMY

《迷失蔚蓝 幸存少年》作为Konami出品的一款另类佳作，由于在发售时与在我国玩家人气度很高的《恶魔城》撞车而导致选择它的人很少。本作充分利用了DS的所有功能，可以让你切身体会到孤岛生存的艰难。本次挑战内容是让男女主角在12天之内快速离开小岛。由于本作良性BUG奇多，如果使用这些BUG的话和使用金手指没有任何区别，因此禁止使用任何BUG。另外还要禁用奥义S/L大法，因为其可以让你事先预知一些你不应该知道的事情，让你回避掉一些已经发生的危险，所以只能当中断记录来用。并且为了增加难度，我还将禁止建造任何家具，禁止去拿水桶，并且最后逃离的时候是带上女主角的。好了，还有想挑战的人最好先暴一次男孩篇，起码要先把整个流程、地图、近道、道具地点以及逃脱方法等熟悉下。由于我玩的是PGGG小组的汉化版，因此所有名字全部使用汉化版的名字。

可能会有人说，游戏中不是有生存模式可以挑战吗？但是个人认为，生存模式中只要你掌握游戏的要领，一直生存下去不是问题(本人连续生活了500天后因为无聊而删了记录)。好，废话不多说了，先讲下最速的计划，我把整个流程分为三大部分，第一部分到木筏制作成功，第二部分到完成遗迹为止，第三部分是孤岛逃离。仔细看下，第一部分是最花时间的，因为需要收集木头。第二部分安排妥当的话，1到2天搞定。第三部分就考虑哪个结局最快了。关于四种结局，最快最方便且最没有技术含量的肯定是照明弹结局，因此4结局中选择了照明弹结局。

计划确定了后再讲下生存问题，首先主食是鱼，原因是鱼容易吃饱，钓鱼的地点推荐为喝水地方的上方。钓鱼时间为晚上6：00～第2天凌晨0：00，这个时间钓上的鱼有99%的可能性是鲤鱼、鹿鱼和鳗鱼。由于主食是鱼，因此要保证身上要有两根鱼竿。

然后关于蘑菇效果的问题。这么说吧，所有的蘑菇中白色和黄色的蘑菇最少，而最多的是亢奋蘑菇，如果正好白色蘑菇或者黄色蘑菇的效果是亢奋的话，劝你多花点精力收集下这种蘑菇。



还有就是每天晚上的10点～次日凌晨0点的时候会发生强制睡觉事件，因此要尽量避免这个事件发生。

最后就是找制作木筏用的木头以及去遗迹推箱子实在是很考验RP。因此没有绝对把握可以在12天逃离(在一般情况下，某事物发生具有自身特有属性现象，且无法以科学的角度得到合理的解释，我们通常称这类现象为“人品问题(RPWT)”——摘自《辞海》第314页)

以上都是如何最速的计划，现在开始正式对以上方案进行实施。

# 挑战正式开始吧！

### 第1天

主角大地初登孤岛，体能才25%。这天的活动范围只有山洞前的一小块地方，眼前需要为第3天做打算。先去捡3个椰子充饥(其他的留着)，然后去海滩捡4个海藻，4个浅蜊，4个尖贝，再去找树皮和2根树枝。回去山洞(下文简称：家)做出点火器，点燃火堆后睡觉。

### 第2天

一早先去收集一块石头，然后去海滩捡4个海藻(再捡一个椰子充饥)。之后过小溪去邂逅女孩——蓝。把蓝带回家后(时间也自动到下午5：00)，出去找一根树枝，再找2个椰子，并且如果第1天没有吃出亢奋蘑菇的话，去右边海滩的蘑菇林继续尝试蘑菇(可以拉蓝一起尝试)。之后点火后有段剧情，随便哄哄她让她高兴后完事。(让她不高兴的话你就完了)

### 第3天

真正的挑战开始了，这天是最关键的一天，

话梅杂志&3DM-SMV



是最快也要11天。但是你已经开启了蓝的NT能力的话，正常情况下，在第7天到第8天她会和你说“希望你可以找到一些好的物品”，那在海滩的沙滩附近就会出现木头，而这木头只出现1天，当天过后就永远没有了，因此一定要留意。然后说树藤，树藤很多，只要注意收集就没很大问题，并且绳子做起来很快(玩过女孩篇的人应该会明白的)，让蓝1天完成8米绳子不是难事。第6天会有瓶子出现(地点也在海滩位置)，注意去拿。在这3天里面除了收集木头以外，还要收集树枝(本人收集了18个)。最好再收集3～4个亢奋蘑菇，鱼要保证天天去钓(这3天里一般一天5条鱼就够了，当然还要保证家里的置物架一定要有3条鱼)。每天最好在9：55分前睡觉。还另外木筏可以在第6天或者第7天去完成几个步骤以缓解物品栏的压力(加上家里的置物架也只有25个啊，按正常情况来说现在木筏已经完成5/6了)。最后在第8天晚上多钓几条鱼(一般来说7条就够了)。

时间比较紧张。早上把之前两天捡到的8个海藻，4个浅蜊，4个尖贝全部吃了，可以混个半饱。之后去找一些亢奋蘑菇，主角大地自己吃一个后，直接拉上蓝一起去推石头(路上不要把蓝扔在树木的落点下面)。然后快速把蓝带到大石头那里(路上顺便挖点胡萝卜和土豆充饥)，把石头推下去(这时候估计是12：45分左右)。之后靠剧情回到家，回家的时候估计火又灭了，如果你手上正好有树枝和生火器的话可以马上触发家里可以存放树枝的剧情，但是千万不要把火点起来。大地再次出发去树林，在去树林的路上顺路拿根木棍，到了树林后把里面的木头和树藤全捡了(注意木头有3根，树藤起码捡5根，并且捡到第一根树藤后马上使用炼金术，把木棍、树腾和磨尖的石头合成鱼竿以腾出空间)，回来的时候把近道全部打开，并且一路捡蚯蚓回去(起码要有5条蚯蚓吧)，再回到河边钓鱼，钓到9：45分时回家，吃饭睡觉。

### 第4天

调养一天，起来先委托蓝做绳子(记住整个游戏中绳子只要10根多)，然后去把周围的树枝全捡回来，出发去草原发生剧情，之后回家先吃饭，晚上出去钓鱼。到11点回家自动发生睡觉的剧情。(这剧情很关键，之后蓝就肯和你谈谈她的NT预知能力了，即就是问她有什么感觉)

### 第5～8天

这3天基本是收集木头，先说下触发造木筏的条件是先去草原和火山湖触发剧情，之后就可以触发造木筏渡河的剧情了(因此之前要大家先去草原的原因就是草原剧情过后，火山口和造木筏的剧情就可以同时发生了)，木筏要做6次，除前2次是用1根绳子+2根木头以外，其他都是2根木头+2根绳子。合计12根木头和10根绳子。先说下树林的木头，有些地点的木头是每2～3天生成一次。而有些木头是3～4天一生成。估计大家仔细算下发现哪怕

### 第9天

今天应该是木筏完工的日子。首先把昨天剩下的一些鱼吃掉。然后带上蓝一起去完成木筏的最后一部分。虽然手头上的木头不够，好在这天肯定有2根木头生成。木筏完成后，大地会先坐木筏过河。过河后立刻再坐回来把蓝一起带过去。(好在过河不算时间，狂汗)过河后先去温泉，把女主扔在旁边自己去洗澡(人不为己，天诛地灭！当然如果好感度高一些的话，会出现鸳鸯戏水的场面，不过在9天的时间内这是不可能达成的)。洗完后直接带蓝去开关处踩开关，完成后自动回家。(同样不花时间，真不知道这两个主角哪个会转移方阵)好，现在离准备睡觉的时间还有半天左右。好好安排下25个物品栏的分配工作。我推荐个方法给大家，先把家里的火点起来，然后身上的点火器就可以扔了。主角身上的20个道具栏，先去挖6个马铃薯，再带上6个亢奋蘑菇。鱼竿在钓完6条鱼后也只要留一个新的就可以了。接下来说置物架里面要准备的东西：2条鲤鱼或者鹿鱼(重要)，1瓶水(非常重要)，2个椰子(换鱼也可以)，有了这些东西，蓝活上一天基本就没有问题了。最后要提醒的是当天最晚9：50无论如何要到家。把身上的鱼(不包括置物架里面的应该是6条)配上一个亢奋蘑菇吃掉。

### 第10～11天：

这是第一次同时也是最后一次出远门。出门前先把昨天剩下的3条存在背包里的鱼吃了，并且



诺梅杂志&3DM-SMV

带蓝喝完水，等到昨天晚上吃的亢奋蘑菇生效后和蓝说下要出去几天才回来，出发去遗迹。现在身上应该有7个空格。然后到了树林后，去拿6个菠萝，并且用剩下的一个空格尽量想办法吃饱。过河后马上去洗澡，然后去遗迹(这时候还要向上天祈祷家里的火千万不要灭了)。遗迹共10层。其中最耗费时间和体力的是第5、7、9层。因此在这几层需要吃亢奋蘑菇来维持体力。推箱子的时候一定要仔细想清楚下一步是否正确，千万不要做无用功。过了遗迹后应该是凌晨4：50分左右，现在已经在敌人军营了。这里我再次提醒大家，虽然是同一个公司的游戏，但男主角到底不是Snake，所以就不要指望主角会什么锁喉啊，CQC啊，FREENZ啊……敌人的视角为15个身位，也就是说他可以在屏幕外看见你，被发现就要逃出地图外。本人推荐的潜入路线是沿着最左边潜入。当你潜入他们的军营后先休息下，因为看门的敌人会在7点左右离开。当他们离开后进入右边的门，爬上房梁完成全部的剧情后闪人。回去的路线同样是先沿着左边到安全的地点，然后沿着最下方到右下角通往草原的单向的近路(如果这时候大地饿的不行了可以顺路挖几个马铃薯来充饥)。到了草原后前往草原右下角那条通往海滩的单向近路。到达海滩后先去救生艇那里触发照明弹结局(触发的时候，系统会问你是否准备逃离，千万不要选是，否则就准备饿死在海上吧)。赶回家拉蓝到河边喝水，然后选择休息。这时可以出去钓鱼，注意要在9：50分回到家。

**第12天：**

由于触发了逃离结局，因此在出门前会有选项，选择“还没有准备好”。带蓝去喝水，然后再次潜入敌人军营(一定要在7：00前到，因为人家7点换班，并且还有其他一些原因)，如果你是在4点到的话可以选择休息来消磨时间，否则就站着等到7：00。敌人换班后，再次潜入右边的门拿到敌人的制服(拿后就穿上吧)，并且拿到照明弹。接下来要做的是火速赶回去。回去的路线和上次来这里一样，走单向的近路。途中千万不要有奇怪的动作。到家的时候估计已经是9：50了(进家前先把敌人的制服脱了)。回家的第一件事情就是拉起蓝的手出门准备逃离，最后就请大家欣赏结局吧。

---

**软饼干**：12天……当初本人玩到第12天的时候还在与饥饿做斗争(－ －) 在这次挑战成功之后，让你感触最深的地方是什么呢？

**bob**：首先是有很多剧情都没有触发，多少还是有点失落。然后是挑战的那天我为什么不去买彩票。(因为挑战成功需要很大的RP)我果然是生存专家。(八神3段笑)

**软饼干**：我们的达人还真搞笑呢，原来我一直以为达人都是那种很刻板的人，你怎么看这个问题呢？

**bob**：刻板的人一般是不会挑战的，毕竟玩BT的失败居多啊，不是乐天派的，估计早疯了

**软饼干**：嗯，有些人挑战的时候遇到挫折都会有种想摔机的冲动，你遇到这种情况怎么调整自己的心态？

**bob**：马上换其他的游戏，我的游戏太多了。当然一般我都是在复习完成80％开始挑战，一旦失败就认定为上帝惩罚我没有完成复习，这样心态就好了。(或者找几个马车低手虐待下，这样的方法我就不说了)

**软饼干**：……好邪恶的方法啊。那么你觉得花那么大的代价去挑战一款游戏是为了什么呢？

**bob**：只是对自己实力的一种证明罢了，或者说我是用心去玩这款游戏了

**软饼干**：很多人都不理解啊，在他们看来，达人都是自虐狂。

**bob**：其实玩BT的并不是自虐，要知道有些东西都是经过深思熟虑后，把挑战中可能会出现的所有问题都想明白了后才去挑战的。

**软饼干**：嗯，要对自己的挑战负责，是不是？

**bob**：做不到就不去浪费时间了。但是一旦考虑好认为做的到就一定要去完成，无论前面有多大的阻力。

**软饼干**：嗯，这种精神很重要。好了，我知道达人的时间都是很宝贵的，最后还请bob给我们《掌机王SP》未来的达人们说一句话吧。

**bob**：挑战完全出于一种爱好，而不是为了炫耀。如果想炫耀而刻意去挑战的话，就算成功了，你会丧失很多游戏的乐趣。毕竟游戏就是玩嘛。



**软饼干**：谢谢，希望下次在“超级玩家”栏目中还能看到你的身影，再见。

**bob**：88！

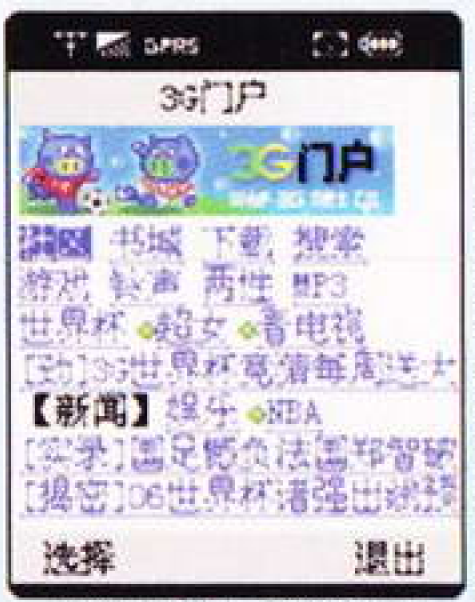
话梅杂志&3DM-SMV




文 小豆子 编 LIKY

没想到本届世界杯的冠军竟然会在法国和意大利之间产生，真是让人大跌眼镜啊。经过一个多月的熬夜奋战，球迷朋友们也该好好修整一下了。下面继续我们本辑的手机游戏吧。

## 免费WAP网站将何去何从?



▲3G门户是目前访问量较大的免费WAP网站。

最近业内传言中国移动正计划对免费WAP网站施行新方案。据传中国移动正进行WAP网关的改造工作，改造后移动用户通过CMWAP接入点只能访问移动梦网。目前中国移动采用的是开放性的WAP模式，对用户浏览的网站没有进行限制。除了移动梦网作为上网默认首页外，用户可以自由输入网址浏览其他WAP网站。在新方案中，用户想访问免费WAP网站，则要使用另外的上网设置。这里所指的设置应该指CMNET或者专为免费WAP网站推出的接入点，费用会高很多。方案一旦施行，将会把大部分用户限制在移动梦网的小圈子内，对于免费WAP网站来说，无疑会遭受灭顶之灾。

其实早在去年10月份，中国移动就开始通过种种措施对免费WAP网站下手。首先是停止发送手机号码和手机型号，让免费WAP网站不能对用户进行判定。另外针对大部分用户浏览免费WAP网站主要目的是下载的问题，广东等部分省市公司取消GPRS无限流量包月，将流量限制在一定范围内。中国移动还要求SP不得在免费WAP网站进行业务推广，招断其部分业务收入。三大杀手锏一出，果真起到作用，众多小型免费WAP网站一夜间消失。而这次施行的方案，则更具有必杀的作用，恐怕到时连大型的免费WAP网站都难以维持生计。看来中国移动已经下定决心要将免费WAP网站清除出局。

其实免费WAP网站对于中国移动来说有利有弊。免费WAP网站吸引了大量用户使用移动的GPRS数据业务，就如同电信提供宽带接入一样。中国移动提供带宽，用户可以免费获取自己想得到的东西。但对于移动来说，并不只稀罕用户使用GPRS所带来的一点点流量费，它看中的是整个WAP产业链的利润。如果用户都去免费WAP网站下载音乐、阅览新闻，那么还会有人去使用移动梦网中的业务吗?有了免费的东东，自然就不会有太多人对收费的东西感兴趣。免费WAP网站成为中国移动控制整个WAP产业链的绊脚石。对中国移动来说，免费WAP网站绝对是弊大于利的。

中国移动此举必然会逼迫众多的免费WAP网站进行转型，直接过渡为SP也好，和现有的SP合作也好，但有一条那就是必须走向收费之路。有数据统计，2006年内WAP上网用户会超过有线互联网用户，在2008年更会达到2.5亿，3G时代的到来让WAP处于一个举足轻重的地位。如何让自己不像电信、网通一样沦为单纯的数据通道，中国移动正在慢慢地开展一系列举动。




### 《火龙劫II》剧情畅想挑战赛启动



由奥嘉无限开发的手机RPG游戏《火龙劫II》已经正式登陆移动百宝箱。为给游戏造势，奥嘉无限特地举办"《火龙劫II》剧情畅想挑战赛"。玩家可以登陆http://wap.ojava.com下载游戏试玩版，然后续写和改写游戏现有剧情并提交。本次活动至8月10日结束，将会根据写作内容优劣评选出"最佳人气奖"等20个奖项。

### 新势力手机网络游戏大赛开赛



中国联通公司于近日隆重推出全面升级的青少年客户品牌"新势力"，与此同时由中国联通主办、魔龙与腾讯协办的首届"新势力手机网络游戏大赛"也拉开帷幕。联通的CDMA Brew平台将会提供《传奇世界 横空出世》、《斗地主》等多款手机网络游戏给玩家选择。本次大赛将一直持续到12月，奖品也十分丰厚，玩家有机会赢得近200份不同档次的奖品，包括香港双人游、手机、PSP等。

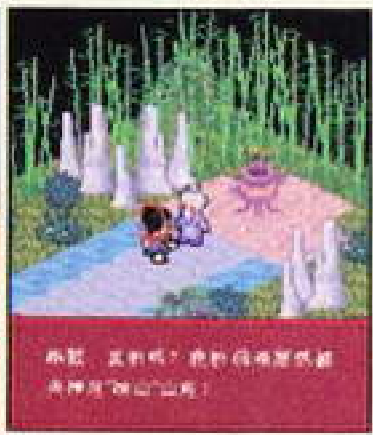


话梅杂志&3DM-SMY

# 热辣手机游戏快报

| 战神杨戬 | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | 捷通华声 | 类型 | RPG |
| 适用手机 | 诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V600 V80 V360／索尼爱立信 K758C W550C 等 | | |
| 优点 | 上手容易、细节设置上比较体贴玩家 | | |
| 缺点 | 画面一般 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★★☆☆ | | |






厂商网站：http://www.sinomobile.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏

国产手机RPG游戏，以神话中的二郎神杨戬为主角。游戏故事情节和《宝莲灯》相似，杨戬要收服孝天犬然后铸造惊天斧，斧劈桃山救出母亲。游戏采用斜45度视角，场景稍显粗糙，人物和建筑的比例有些失调。游戏采用任务模式，并有任务提示功能，每一章后会自动存储。武器装备有不同的属性，攻击时要注意属性相克。

| 家有仙狗 | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | 岩浆游戏 | 类型 | SLG |
| 适用手机 | 诺基亚S40 S60系列手机／摩托罗拉A768 V872 V220／索尼爱立信 K700C S700C 等 | | |
| 优点 | 画面比较猥琐，狗狗很可爱 | | |
| 缺点 | 流程过于单调 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★☆☆☆ | | |






厂商网站：http://www.magma-land.com

下载方式：移动手机发送短信"家有仙狗"到号码 996641 点播下载

国产宠物饲养游戏，内含多种结局，如果你喜欢小狗可千万不要错过哦。游戏中玩家除了要给狗狗喂食、洗澡以及陪狗狗散步外，还要训练狗狗，参加宠物大赛。游戏中可以使用的道具有70多种，狗狗的表情也很丰富，有40多种。游戏整体画面设计比较猥琐，除了主人公和狗狗外，电车男、赵本水等都会登场。

| 衰仔弹力球 | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | 空中猛犸 | 类型 | ETC |
| 适用手机 | 诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V303 C650／索尼爱立信 K700C／三星 D508 等 | | |
| 优点 | 各方面大幅度强化的益智游戏 | | |
| 缺点 | 操控性一般 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★★★☆ | | |





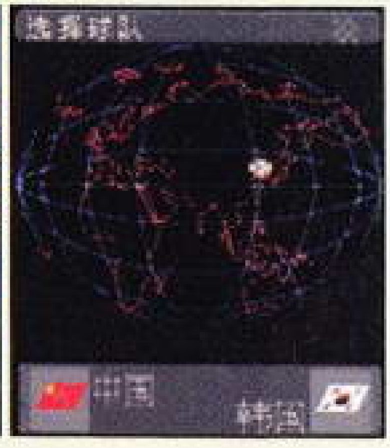

厂商网站：http://www.m-game.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→益智游戏

在《夺宝奇兵》基础上重新设计的益智类手机游戏。游戏主人公是衰仔，玩家控制他去吸收其他方块的颜色，然后利用反弹去撞击相同颜色的方块，所有方块消除后即可顺利过关。游戏加入众多新鲜要素，随机出现的冰淇淋、宝石等道具会帮助玩家过关，小关过后还会有强有力的BOSS出现。游戏场景丰富，色彩艳丽，很适合MM哦。

| 决战世界杯 2006 | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商 | 北京彼特蒂 | 类型 | SPG |
| 适用手机 | 三星 X609 X619 W219 M339／LG8188 8280 6260 C910 C950／摩托罗拉 A860 等 | | |
| 优点 | 正统的足球游戏 | | |
| 缺点 | 背景有些简单 | | |
| 综合评分 | ★★★★★★★☆☆☆ | | |








厂商网站：http://www.btdstudio.com.cn

下载方式：CDMA 手机登陆 神奇宝典→软件超市→软件目录→游戏天地→体育竞技

在国内和日本同步上市的足球游戏，有10支球队登场，玩家大可以选择中国队进行比赛，圆国人的世界杯梦。游戏分为淘汰赛和友谊赛两种模式，并且有6种阵型可以选择。游戏人物比较大，动作看得很清楚，不过这样就造成球场比较小的感觉。游戏规则类似正规比赛，分为上、下半场进行，如果平局会进入点球大赛。

游侠网 3DM



文 LEVEEN 编 胧月

# 猎人集会所

本次的内容接着上辑，还是继续讲解《MHP》中的相关知识。尽管本辑的相关内容在正式攻略和研究中已经做了介绍，但这次把更加详细的信息带给依然苦心研究本作的玩家，希望对大家有所帮助。

## 素材剥取相关

大家都知道在成功讨伐目标怪物而使任务结束以后会出现一段动画，而这段动画其实是可以用SELECT键跳过的，由于动画过程也会消耗剩余时间，所以在与剥取次数很多的怪物(如黑龙)战斗后，请务必更有效率的使用剩余时间。

## 怪物尸体的消失

部分怪物的尸体在经过一段时间后会自动消失，像速龙类存留时间较短的怪物，请各位务必在讨伐完毕后立刻上前进行剥取。

**全怪物尸体的存在时间表**

| 怪物名称 | 时间 |
|---|---|
| 草食龙アプトノス | 约1分20秒 |
| 甲壳草食龙アプケロス | 约1分 |
| 野猪ブルファンゴ | 约30秒 |
| 香菇猪モス | 约1分20秒 |
| 黑猫メラルー | 直接逃亡 |
| 白猫アイルー | 直接逃亡 |
| 鹿ケルビ | 约1分20秒 |
| 飞虫ランゴスタ | 约30秒 |
| 地虫カンタロス | 约30秒 |
| 蓝速龙ランポス | 约13秒 |

| 怪物名称 | 时间 |
|---|---|
| 蓝速龙王ドスランポス | 约1分30秒 |
| 黄速龙ゲネポス | 约13秒 |
| 黄速龙王ドスゲネポス | 约1分30秒 |
| 红速龙イーオス | 约13秒 |
| 红速龙王ドスイーオス | 约1分30秒 |
| 沙龙ガレオス | 约30秒 |
| 各种BOSS级飞龙 | 不会消失 |
| 出现在连续讨伐任务中的飞龙 | 约1分 |
| 飞龙的尾巴 | 不会消失 |

## 运气系技能与报酬的相关信息

任务完成之后所获得的报酬，会按照下图所示的流程来决定，在获取报酬时，至少可以获得一个确定道具，以及3个依照几率而获得的道具，所以至少也有4个物品。若在任务中破坏了飞龙的部位，就可以追加相应部位破坏的报酬素材。

**最终报酬的判定流程**

判定取得确定道具
↓
判定从几率取得道具里，取得3个道具
↓
抽选报酬素材
↓
判定取得(几率为11/16) → 从几率道具里决定素材 → 返回“抽选报酬素材”这步(最多6次)
判定没有取得(几率为5/16)
↓
是否有破坏飞龙身体部位的追加素材
↓
是，从相应的部位破坏报酬里抽一个，只有一次 / 否
↓
最终报酬的素材决定



诺梅杂志&3DM-SMV

## 报酬的含义

例：集会8星单苍火龙任务的报酬情况

| 基本报酬道具名称 | 个数 | 几率 |
|---|---|---|
| 苍火龙の坚壳 | X1 | 1% |
| 上龙骨 | X2 | 25% |
| 龙の牙 | X10 | 20% |
| 龙の爪 | X5 | 20% |
| 坚龙骨 | X1 | 20% |
| 苍火龙の翼 | X1 | 10% |
| 火龙の延髓 | X1 | 4% |

| 苍火龙头部破坏追加报酬 | | |
|---|---|---|
| 苍火龙の坚壳 | X1 | 71% |
| 苍火龙の上鳞 | X1 | 25% |
| 苍火龙の红玉 | X1 | 4% |

备注：在基本报酬道具中，“苍火龙の坚壳”为确定道具，100%能拿到，在抽取报酬的时候将有可能再次拿到；其余则是几率取得道具，随着几率而取得，抽选判定为可以抽取时就会在里面再次进行选择。

从流程里可以了解到，运气系技能只影响到“抽选报酬素材”那步的判定几率，也就是说它只能增加报酬的数量而不会影响到报酬的品质好坏。(用激运和灾难技能获得红玉的起平线是一样的，因为它们根本就管不到“破坏追加报酬”这一项来。)

运气系技能的下一个素材取得几率

| 技能名称 | 下一个素材取得几率 |
|---|---|
| 激运 | 29/32 |
| 幸运 | 13/16 |
| 正常 | 11/16 |
| 不运 | 1/2 |
| 灾难 | 1/4 |

## 几个小知识

**1.瞬间攀上高台技巧**：要想在攀爬高台的时候节约一点时间，可以利用这个技巧，不过其要求是“墙壁旁边的高台”，符合条件的包括森之丘4和8区，沙漠岩地里10区等处的高台。

**2.当心陷阱的陷阱**：若之前设置过陷阱，那么要想设置下一个的时候必须等到前一个消失了才能设置。请注意要是在讨伐两头飞龙的任务中(如岩龙)，如果有一只死在了陷阱里，那么这个陷阱直到最后都不会消失，如此就无法设置下一个陷阱，这点需要大家引起注意。

**3.风压无效化技巧**：遭受风压就会在一定时间内陷入硬直状态，请在遭受风压之前试着蹲下看看吧，因为在蹲下的行动中是无视飞龙风压的。

**4.翼爪和角的破坏问题**：在成功破坏了飞龙身上的特定部位后，在报酬中便会追加相应的部位破坏报酬。那么，像翼爪和角这种成对的部位有必要两边都进行破坏吗？请大家参考下面的表格：

| 飞龙 | 获取报酬的条件 |
|---|---|
| 火龙系 | 只需要破坏左右任意一方的翼爪即可 |
| 角龙系 | 需要破坏左右两方的角 |
| 任务「四本の角」的情况 | 只需要破坏任意一只角龙头上的两只角即可 |

**5.各种状态、使用道具的持续时间**：中毒以后大约要经过多少时间后才能自动回复？长枪的冲刺攻击耐力能持续多久会用完？下面的表为大家列举了各种常用动作的持续时间：

| 行动 · 状态 | 所用的时间 |
|---|---|
| 道具“毒テングダケ”的毒效果持续时间 | 10秒 |
| 红速龙所吐毒液的毒效果持续时间 | 20秒 |
| 雌火龙翻身尾巴攻击的毒效果持续时间 | 25秒 |
| 岩龙发动毒气体的毒效果持续时间 | 40秒 |
| 红速龙王所吐毒液的毒效果持续时间 | 50秒 |
| 雄火龙空中急突攻击的毒效果持续时间 | 50秒 |
| 毒怪鸟所吐毒液的毒效果持续时间 | 50秒 |
| 紫毒怪鸟所吐毒液的毒效果持续时间 | 75秒 |
| 角色陷入麻痹状态后正常情况下恢复所需时间 | 8秒 |
| 角色陷入睡眠状态后正常情况下恢复所需时间 | 11秒 |
| 风压【小】造成的硬直持续时间 | 2秒 |
| 风压【大】造成的硬直持续时间 | 2秒 |
| 龙咆哮【小】造成的硬直持续时间 | 3秒 |
| 龙咆哮【大】造成的硬直持续时间 | 5秒 |

| 行动 · 状态 | 所用的时间 |
|---|---|
| 从高处掉落后所产生的硬直持续时间 | 2秒 |
| 双剑乱舞攻击时的硬直持续时间 | 3秒 |
| 耐力为100时冲刺消耗完毕所需时间 | 18秒 |
| 精疲力尽状态下造成的硬直持续时间 | 5秒 |
| 使用砥石磨刀所需时间 | 5秒 |
| 有砥石使用高速化技能下的磨刀所需时间 | 2秒 |
| 剥取所需时间 | 5秒 |
| 有高速剥取技能下的剥取所需时间 | 4秒 |
| 吃肉的硬直时间 | 6秒 |
| 使用药系的硬直时间 | 3秒 |
| 回复、解毒、鬼人、硬化笛的使用时间 | 6秒 |
| 小爆弹设置完毕后爆炸所需时间 | 2秒 |
| 设置陷阱所需时间 | 6秒 |
| 烤肉所需时间(烤出こんがり肉) | 9秒 |

**6.ランボスフェイス头冠的颜色**：这个可能有很多人没有留意到，ランボスフェイス头部防具系列头冠的颜色会根据猎人头发的颜色发生一些改变，如头发是黑色的，那么头冠也是黑色的，知道这个后，希望大家能将它运用到自己的新角色上。

话梅杂志&3DM




夏天说来就来，曾经凉丝丝的雨天如今也被闷且热的暴雨取代，在北方长大的某编从来就觉得感冒这种事应该发生在初春晚秋及冬天，没想到如今来到深圳，在酷热的夏天竟然被空调吹得感冒了两场……引用一句常用的套话，就是“越在火热的季节，越要警惕被冻感冒。”同样，引用到暑假放情玩游戏的各位身上，就是“越在自由的时候，越要注意不要游戏过度。”

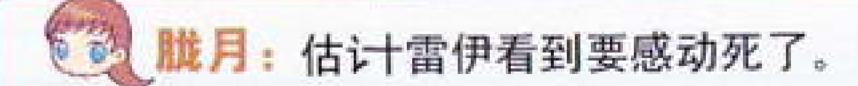
## 小编故事之马修和马援修

众编在公司楼下一小饭店吃饭，饭店壁上悬着一块牌匾，上书“桂林米粉”的历史由来，马修偶一抬头，竟然发现有个人名叫马援修。虽然觉得非常熟悉，但又一时想不起来，就往下看，原来这个“马援修”还有过“筑灵渠”的功绩，便更加熟悉而糊涂了。实在绕不过弯子，只好让一起吃饭的软饼干和胧月帮着念。“马援修筑灵渠，怎么啦？”“慢点念，慢点念。”“马援、修筑、灵渠。什么事啊？”“哦……”马修埋下头，“没什么，吃饭吃饭……”




某日睡午觉，梦见本人中了一台小P，好开心！而且那台小P还是《掌机王SP》全体小编亲自上门送到，真是太感动了！各位的真实长相都是帅哥啊，特别是那雷伊，本以为他和书上的形象长得差不多，但没想到现实中却超帅！最后，全体小编都和我拥抱，依依不舍地再见了。

珠海 孙旷



**胧月：** 估计雷伊看到要感动死了。

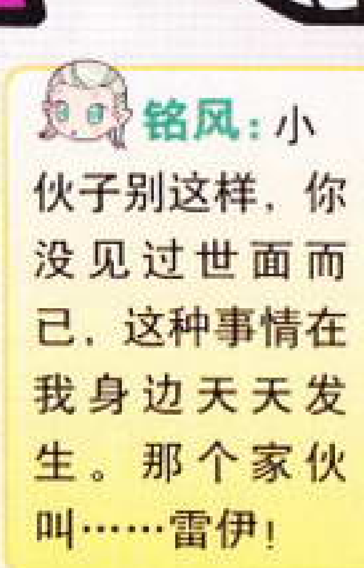
**雷伊：** 感动啥？他只是无意中说出了实情而已。

**马修：** 呃，和男人拥抱……

小编你们好，本人是一名初二学生，由于期末考得好，终于从家长那里获得钱，买到了梦寐以求的PSP。我身边的朋友虽然不玩PSP，但对这个东西的影音功能羡慕不已，我也因此而沾沾自喜。不过……有钱人实在是太可恶了。

话说我们在假期补考，有个家伙向我借PSP玩。由于他保证被老师没收后绝对会还给我，所以我就借给他了。但不幸的是真的被老师没收了，还是来巡查的校长！虽然会还，但也要等到毕业了……好在那家伙在我的纠缠下很负责，买了一台1.5的PSP还给我……而他自己竟然还买了台白色PSP（真有钱）！我郁闷之际发现他买的竟然是2.6版的机器，于是又高兴起来，还就2.6版PSP不能玩破解给他上了一课。可是第二天，他竟然又买了台1.5的PSP，还叫我帮他拷游戏……我的妈呀，真是羡慕死我了。

北京 王衫亮



**铭风：**小伙子别这样，你没见过世面而已，这种事情在我身边天天发生。那个家伙叫……雷伊！

**雷伊：**少听铭风吹牛，我穷得很。说回来，有些东西是羡慕不来的，人家这么搞，你就算有经济实力也不能学啊。勤俭节约可是最优秀的美德。

新栏目“超级玩家”不错嘛，我和同学都挺喜欢的。最近刚刚放暑假，各种杂七杂八的补习班又都没来得及开，所以我的自由时间就多咯。利用这个时间，我初步决定做一次比BOBXU达人更BT的《俄罗斯方块DS》满分挑战。在进行了三天的准备性研究后，终于进入了实战阶段，谁知道在专栏里看着挺轻松搞笑的挑战过程其实相当烦琐复杂啊，最后一次好不容易完成了近7成的分数，却因为待机的时候没有注意到电量导致NDS直接关机，唉……弄得都没什么信心了。看来比起挑战本身，达人们的精神确实更应该关注啊。

深圳 王晔

**软饼干：**一名游戏高手在背后付出的努力是常人无法想象的，没点毅力可不行哦。

**马修：**套用《头文字D》中阿木的台词：“达人也是人，只是克服了别人无法克服的困难和挫折，所以他就达人！”

**雷伊：**马修最近好像蛮喜欢KUSO台词的……

胧月大人，小弟问个问题，RY是什么意思哦？本人已经十六岁，还算不算是花朵呢？

江西 王晨

**胧月：**自从解释过“绝对领域”后，问邪恶问题的读者也逐渐增加起来。不过像这种明知故问的绝对应该鄙视……

**马修：**唉，都是《机战》惹的祸，这个问题……看看女主角的机体出必杀技时的特写你就明白了。至于花朵嘛，也算啊，男人30还一朵花呢，何况您才16？

我要问马修一个问题，上辑《暑假购机指南》的扉页中的模特叫什么名字？哪里人啊？电话号码是多少？有男朋友了吗？马修请加我QQ告诉我吧，我的QQ是XXXXXXX

广州 高棋

**软饼干：**其实马修本人也想知道答案（偷笑）。

**马修：**这个MM就是Levelup的第一位游戏宝贝棉花糖啊，至于个人资料，出于对其本人的隐私尊重，这里就不公开啦。




某日向班级一女生展示自己的《KOF》水平，该女生看我表演完后，露出赞许之色："不错，跟我弟弟的水平不相上下。"我大喜："你弟弟是机厅里的高手？"女生："不是，他刚满5岁。"哭啊！

广西 阿来

**胧月：**这已经是第多少封被女生"羞辱"后的哭诉信了？只能说，现在的女生在游戏方面的视野普遍更为宽阔了。

**马修：**貌似很多女孩子喜欢这么"夸"人呢，马修当年也同桌被夸和她弟弟一样"聪明"……

我发现和审美疲劳一样，也有"审怖疲劳"这么一说。本人看了一些日本恐怖片，那叫一个刺激，白天一个人在家拉上窗帘看，够味！不过看多了也就感觉那么回事了，后来面对这种场面几乎麻木，以前能让我哇哇叫的《生化危机 死亡寂静》不过如此嘛，期待PSP上能够出现画面表现力更好的恐怖游戏"打倒"我。

上海 陈浩

**胧月：**这就是所谓的抗体？（笑）利用恐怖片来刺激一下自己平淡许久的大脑皮层确实是不错的精神运动，不过还是量力而行，不要给自己的心理留下阴影哦。

**马修：**如果觉得已经"审怖疲劳"，不妨换换口味，但确实要注意自己的心理承受能力哦，当年马修看了《山村老尸1》后，现在想起后背都发凉呢。（－ －）

现在玩掌机的人是越来越多了，大家眼镜的度数也越来越高了。一日，我们一起上体育课，突然A同学指着天空说："老鹰！"众同学一起抬头仰视，B同学反驳道："那是鸽子！"接着C同学说："那应该是燕子。"终于，边上一位视力好的同学发话了："那只不过是麻雀啦！"（－ －）众人无语……

河北 李云龙

**软饼干：**汗，那个把麻雀看成老鹰的也太离谱了吧……（－ －）

**马修：**近视眼不一定是打游戏造成的，打游戏的也不一定是近视眼，譬如本人，嘿嘿……

夏天停电真难受啊，不知道小编你们那边是不是也经常停电，反正我们这里常常连个通知都没有电就断了。前几天我去同学家玩，刚好那个同学在看着《游戏人》挑战《鬼武者3》的不记录无伤通关，可是到了最关键的部分突然停电了，害得他气了足足两天才恢复正常。后来我第二次去那个同学家，并且早早预料到了停电一事发生的概率。果然，主机玩了不到20分钟，电视再次黑了下来。在同学的迷茫下，我不紧不慢地拿出了新买的NDSL，华丽地按下了电源按钮。咦？怎么没有反应？过了好久才想起来，一定是昨天晚上忘记充电了……最终我们恍然大悟地得出结论：这年头没有电果然过不下去了啊。

上海 蒋奇

**软饼干：**在我家乡，停电也是夏天的普遍情况，不过停电就不要呆在家里啦，出去打球、游泳都是不错的选择。

**马修：**说到停电，马修就又想起去年公司所在大厦物管三天两头放出停电检修通知但N天不兑现，导致加班的小编成天都提心吊胆的日子。

所谓“宁静”的夏天只是歌而已，对我们玩家来说，夏天太热闹了。准确地说，是吞玩家腰包的季节。想入手的游戏太多，原以为生日了可以把自己的工资全部留下，但一跟老妈说，老妈立即狂叫：“不行，充公！”本人石化，希望落空了，只好祝愿众小编们夏天愉快。

天津 远见

**胧月：**没错，历年夏天的游戏阵容都强到令人恨得牙痒。不管家用机还是掌机，想玩的游戏都太多了。对于经济能力还不够的很多玩家来说，只能在自求多福的同时不妨接受胧月的独门密技——眼不见为净。

小编们好，近几日忙考试，本人游戏玩得也少了，连写信的时间都是百忙之中挤出来的。前日，在自习室里突然发现有人在玩PSP，便凑过去与她搭讪（毕竟在华科，玩掌机的人太少，以为总算碰到了知己），那人起身就走了，还以为我是坏人。唉，早知道这样，我把自己的小P也随身带上好了，也好拉近我和那个MM的距离。

华中科技大学 王佐

**雷伊：**很多人在生活中碰到与自己有着相同爱好的玩家时确实会感到异常亲切，不少人都会相当热情地上前搭讪，要是碰到个MM的话想必热情指数会更高吧。(笑) 不过女性玩家毕竟是少数，这也难怪王玩友遇到时会激动过头地忘了先介绍自己的玩家身分而把人家给吓走了。华科大附近虽然包机房不少，不过玩掌机的人倒很少见到，王玩友下次出门时不妨随身将PSP放在醒目位置，这样才可以真正地达到“以机会友”的效果。

# 《掌机王》封王行动！

各位阳光计划成员及有志投身编辑行业的各位注意，转职为正式《掌机王》编辑的机会来啦！符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱游戏，乐于分享和传播游戏的乐趣。
2.游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。
3.游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类和丰富的游戏知识积累。
4.文笔优秀，有广博的见闻和学识；日语和英语水平达到看懂并准确翻译剧情的程度。
5.严谨认真，头脑灵活，勇于创新。
6.人品佳，性格好，能与人合作。
7.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

## 应聘书内容包括

1.写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2.能力考核的文章，包括一篇生动传神的游戏推介文章；一篇专题文章的策划方案；一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进建议。

**平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部，邮编：730020；Email 请投往 pgking@263.net。**

诺梅杂志&3DM

# 短信快报

参与方法：编辑短信"JCPK+你想说的话"，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

请问马修兄，NDS边充电边玩对电池有害吗？严重吗？

139XXXX3040

没什么危害，放心用吧。

《怪物猎人 携带版》能网络对战吗？

137XXXX8168

可以联机合作，但不能对战。

我的小P是在香港买的，充电器个插头是三插的，我的朋友说二插的才是行货，说我的是水货，究竟是怎样的？

134XXXX5910

其实在香港买已经无所谓行货水货了，只要能直接支持220V电源就可以了。

请问GBM和iGBM有什么区别？买哪个好？用什么烧录卡好？最大内存是多少？总共得多钱？请尽快告诉我哦，谢谢！永远支持掌机王！

134XXXX3216

GBM是对所有GAME BOY micro的统称，iGBM则是中国大陆行货版GBM。购买的话当然是iGBM了，不仅可以直接插220V电源充电，还有售后服务保障。

请问小编，PSP上是不是有奥特曼的游戏啊！什么时候才出啊！

134XXXX5085

有啊，7月20日就会发售一款名为《咸蛋超人 战斗进化0》的FTG。

我想知道二手PSP价格，在哪里可买？

134XXXX1313

这个问题很复杂的，只能告诉你，去各论坛的二手交易区和游戏店去看看了。

众编们好，我最近有打算购NDSL一部，印象中好象只有日版特定机身号的才支持GBA烧录卡，想请教众编目前发售的美版主机支持此功能吗？谢谢。

133XXXX6953

放心吧，目前的各版本NDSL都支持GBA烧录卡的。

我的小P好像是2.0降到1.5的，有不好吗？

131XXXX7861

没有什么不好，都是1.5的。

建议开个关于刷机过程中一些名词解释专栏，什么引导、PassMe……搞不懂。

137XXXX9942

这些名词在刚开始有NDS烧录卡时就已经有的概念了，现在由于篇幅限制很难每辑都列出名词解释，不过碰到某些不懂的还可以专门来问啊，比如引导就是使没刷过机的NDS和NDSL可以运行烧录卡的硬件，PassMe则是最早的引导卡。

马修哥，请问2.7版本的PSP能运行中文《怪物猎人》吗？

133XXXX7167

中文版《怪物猎人》只能在1.5的机器上用记忆棒玩，现在还不能在2.7版PSP上运行。

小编好，我最近入手一台小P，本来我是想要一台2.6的，但他给了我一台2.5的，请问一下有什么不同的啊？

13311891615

没什么区别，只不过是想要玩2.6版支持的游戏时，要自己去升到2.6而已。

GBA要多少钱？

133XXXX7770

一般是300多元，但是现在GBA停产很久了，市面上几乎都是二手机和翻新机。

我好伤心啊！我平时喜欢躺在床上玩PSP，玩着玩着就睡着了，(－ －)其实以前也发生过这种事，但小P都滑到床上被我压着了，除了满屏幕的汗，其他倒也没什么。但是昨天我居然又忘记把绳挂在手臂上，小PP趁我不注意的时候滑到了地上。第二天醒来发现小PP躺在了地板上，第一次开机没反应，第二次开机居然黑屏了，貌似是挂了，我想哭……

上海 邱斌

**马修：** 其实不管是压着还是掉到地上都不好，各位引以为戒吧，掌机玩完一定尽量不要放在床上，即使放也放在枕头下这种隔汗并没掉危险的地方。同时也祈祷邱斌玩友的PSP早日康复。



表姐买回了42辑的《掌机王SP》，我迫不及待地要拆开包装塑料去看中奖名单，没想到表姐把书拿到了一边："去，我买的，等我看完的。"她津津有味地看起来，我则在焦急的等待中睡着了，睡梦中，但见《掌机王SP》的抽奖现场人山人海，奖台上，PSP、NDSL在日光灯的照耀下耀眼诱人，一个漂亮的姐姐正把白皙的手伸进一个票箱里，我按捺不住内心的激动，大喊："抽我吧！抽我吧！抽我吧……"然后就把自己惊醒了。表姐斜看我一眼："抽你？我可抽不动，让姑父抽你还差不多。"

山东 地瓜干



**马修：** 唉，还好你的表姐不是急性子人，换个暴躁性子被你这么一喊，兴许还真就一巴掌抽过来了。不过你梦到的抽奖现场可不是我们的抽奖现场哦。

## 《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12～17、18、20、22～27、28、31、34辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～44辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上邮购全免邮费。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。**

**电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。**

## 继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

**平信及Email地址：请参看邮购信息。**

**短信：编辑短信"JCPK+你想说的话"，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。**

**论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的"《掌机王SP》最新动态"帖子里的"意见收集帖"中提出。**

## 《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

**投稿要求：**

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

**平信及Email投稿地址请参见邮购信息。**

**来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。**

游侠杂志&3DM




最近有两个热门话题被炒的那是沸沸扬扬，第一自然是全球瞩目的2006世界杯比赛，第二个则是我们掌机玩家的关注的PSP破解。现在，当“世界杯”遇到“PSP降级”又会是怎样的一幅景象呢？我们的levelup.cn论坛上为此也是炸开了锅。




▲难道升到2.71就这么难过么？（以上对话内容纯属杜撰。）

## 黄健翔激情解说之PSP版

在意大利VS.澳大利亚的比赛中，我们的黄健翔同志给我们带来了一次别开生面的激情解说。现在，我们再来看看激情解说之PSP 2.71破解版。也许我们的齐达内同志看到这则消息就不会那么激动了。

——PSP2.71，唉！破解！破解！破解！破解小组立功了，破解小组立功了！不要给Sony任何的机会。

——伟大的Sony的掌机！他继承了Sony的光荣的传统。PS、WALKMAN、DISKMAN在这一刻灵魂附体！PSP一台机器他代表了Sony技术悠久的历史和传统，在这一刻他不是一台机器在战斗，他不是一台机！

——破解小组，破解小组面对这台机器。他面对的是全世界PSP玩家的目光和期待。

——破解啦！2.71结束了！破解小组获得了胜利，淘汰了UMD。他们没有再一次倒在久多良木健的密码面前，伟大的破解小组！伟大的PSP的破解！1.5破解今天生日快乐！破解万岁！

——这个破解是一个绝对理论上的决杀。绝对的必杀技，PSP的破解进入新的世界！

——胜利属于破解小组，属于PS，属于PS2，属于盗版CD，属于直读，属于中文版，属于所有热爱破解游戏的人！

——Sony也许会后悔的，久多良木健，他在PSP一片大好的情况下他密码设得太保守、太沉稳了，他失去了自己的勇气，面对破解小组悠久的历史和传统，他没有再拿出PS2初期那样猛扑猛打的作风，他终于自食其果。他们该回家了，他们不用回遥远的日本，他们大多数被淘汰到非洲，再见！

莫斯科的眼泪

## 邪道偏方 《Rockman ZX》不用联动也能取得隐藏要素

通关之后存档（有Cleared字样）。

然后读取存档，那个存档会剩下最后一个没有完成的任务。

读取之后到N区（由M区传送点往右走）。

打倒N区的OMGEA ZERO之后先到N区最下面那边（打Z3 Z4Boss的地方）。

到了之后如果没有联动那两个门就打不开。别管它，继续往右边走会看到一个空房间。

到了空房间如果有打倒OMGEA ZERO的话会看到OX的LM飘在空中。

拿了之后回去X区的LAB跟副司令讲话就会帮你修好OX的LM之后就可以变身成OX了。

鸟山

## 铁拳存档不通用 ⚠警告

刚才把拷有铁拳ISO的记忆棒借给同学玩，没想到出现这个画面。说是记录是其他PSP上面玩的，如果要玩就得清除当前记录。这样不就不能从网上下别的完美存档拉玩了么？Namco真黑啊！后来一想，这个游戏的记录是可以传到官网排名的，如果记录可以通用，岂不是天下大乱了？所以也不能怪Namco。

Gangle




关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

## 上辑热点话题回馈

**热点话题** **中国大陆行货版 iDSL 没有失约，国内玩家也又和世界玩家同步享受到了任天堂的行货掌机。大家就着这个话题，一起围绕着 iDSL 的种种来讨论展望神游 iDSL 吧！**

对于 iQUE，我不知道该怎么评价他。说他是中国游戏业的救世主吧，如果中国靠 iQUE 来撑游戏业，那也就真快完了，毕竟 iQUE 做的都不是我们自己的东西；但它又是我们为数不多的接触行货的机会。iQUE 对绝大多数的玩家而言和Nintendo没有什么区别。

bobxu

iDSL 貌似不错，准备入手，不论怎样，神游这种将我们一步步拉向正规的举措是值得我们赞赏和尊敬的。

冰霜的痕迹

最重要的是要有游戏同步支持，审批部门也要反省一下了，为什么游戏总是出得慢？

Kiven

国货是要支持的，但刷机还是要刷的。

日月精灵

为了将来的WII，我还是暂时无视吧。

四神召魂

最惨的就是现在有钱还买不到货，上海白跑了。

Imac

支持神游不刷机啊，烧录游戏就交给 NDS 吧。

飞飏

这次的价格还算合理，不过还要看神游在软件方面的表现了。

niou

神游即使软件方面的速度快又能怎么样？能有利润吗？还不是会被 DUMP，亏本生意谁会做？

ofourunis

神游iDSL已经买到了，感觉不错，挺厚道的。不过在买前，关于刷与不刷的问题我自己也思考了很久。不过买到后，狠狠心，咬咬牙，还是刷了，感觉对不起神游……

青秀山

厚道的价格，必定入手，以前的 NDS 就刷机了。

小雪初霁

iDSL 的确没有让中国玩家失望，而且售价在大多数人眼里还是可以接受的，值得买。

Zero013

SY 的 iDSL 实在是太厚道了！可是今日入手 iDSL 之后发现个问题，我们支持行货，支持 Z 版，可是是行货和 Z 版都不支持我们，Z 版很贵，贵得很吓人；行货虽便宜一些，可是行货软件一年才不到 10 个，多么尴尬的处境……

阴天小猪

我肯定去买 iDSL 了。

harrysztq

在 iDS 出的时候，就入手了，到现在一个行货游戏也没入手。出的几个都不是我喜欢的，入手了几张日系 Z 版。IQ 的软件跟进实在太慢了，现在正准备刷机啊。

nic0202

支持国货，准备购买，但不希望有当初 iDS 那样的骂声。

tlakliu

与其谈一谈 iDSL 不如谈谈买了 iDSL 后怎么办，支持一个硬件对大多数人来说没什么，关键是能不能长久支持陆续推出的软件，也就是能不能挡住烧录卡的诱惑不去刷机！

tzh007

刷机以后还可以玩神游Z版么？准备买 iDSL 包刷机1200，但是我不知道要不要刷，毕竟现在汉化游戏也不少。

风吟

神游使玩家们被迫面临一个抉择——刷不刷机：刷机，可以玩非官方汉化游戏；不刷机，能玩官方汉化游戏。

so898

也许 iQUE 自己开发一台游戏主机才是正确的道路，我也的确想看到我们国家自己开发的游戏主机是什么样的。至于汉化游戏方面嘛，就 iQUE 的汉化速度我也不敢恭维，远远比不过民间的汉化速度。(虽然在汉化质量上 iQUE 是绝对有所保证的。)iQUE 现在的精力应该放在开发自己的游戏上面，也应该尽量去拉拢国内其他的知名游戏厂商来合作，这样会有事半功倍的效果。

四神召魂

## 本辑热点话题

### PSP 2.6 版降级

对于国内掌机玩家来说，近期的大事之一就是很多2.6版PSP也被成功降级，而在国内市场，无疑引发了价格变动等诸多方面的变动，本辑的热点话题，就是请大家来针对PSP 2.6版降级以及带来诸多变动等来展开讨论。

**参与方式**

**短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到 33557770，联通用户发送到 93557770。**

**论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在 7 月 18 日发布在PSP讨论区和NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。**

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

# 小编寄语

## 马修

◆情绪再次经历了大起大落，情绪高昂时浑身充满动力，体重也随之减了下来；消极时则傻坐瞎想导致懒散，使得体重最近又有反弹趋势，看来无论什么时候能保持一颗平静的心态都是非常重要的。

◆最近闹失眠，就干脆买了一大堆的书，虽然第二天状态欠佳，但也总算找了些营生。失眠一周后，终于借着感冒睡了个好觉。

◆极不擅长格斗游戏又喜欢收集的本人买了PSP的《铁拳DR》，开机一看竟然人物都全了，不免有些失落。还好可以收集衣服，为了全人物的古怪装束而战斗！（胧月：你啊……）

◆本人虽为声优盲，不过还是想借即将发售的《战国BASARA2》来体会一下传说中有治愈效果的能登麻美子小姐的声音。

## 海文

★世界杯终于还是结束了，这四年一度的狂欢于是也这样子跟着结束了。巴西队回家了了，海文也感到几分惋惜。不过有口号喊道：重在参与！又有俗语云：天下没有不散的筵席。

★《铁拳DR》深度研究中，不为了别的，就为了收集齐人物的道具服装！另外，大家一起联机对战那种其乐融融的感觉也令海文心旷神怡。仔细算算，收集、育成、通信、对战，任氏提出的“趣味”四要素都在这个游戏中得到完美体现，如此吸引人也是自然的。（胧月：你们啊……）

★到大家拿到书的时候，《超人归来》也在国内上映了。作为儿时偶像的超人兄弟的片子，海文一定要去捧场的。

## LIKY

◆周日早上骑车上班，骑到半路突然降雨，开始站在树下躲雨，以为这种暴雨很快就停，可是十分钟后雨势开始加大，于是只有弃车站在路边的报亭，仍然挡不住雨势风势，后钻进一个电话亭，处境总算稍好。看着那如瓢泼一般大雨，被困路边足足一个小时，那种滋味真不好受。



◆世界杯带给我们经典的同时，也给我们留下了遗憾，决赛中的齐达内令人惋惜，但齐达内仍然是当之无愧的大师，他也无愧为德国世界杯最佳球员的称号。

◆夏天游泳是最好的消暑运动，正好家旁边就有一个游泳池，所以很方便。GF的游泳水平在我的指导下已经有不少进步，目前已经能连续划五六下不沉，不过游动的绝对距离是零。（汗）

## 铭风

◆隔了几年再度接触《我的暑假》，那份感动依旧让人难忘。以前玩时不懂日文，已经被游戏中众多的昆虫和众多的事件所吸引住，沉迷于如何达成完美结局。其实游戏中那些事件和亲情的表现也是颇有深意的。

◆NDS的《口袋妖怪》还真是吊人胃口。一个周边网站公布相关周边将在9月28日和游戏一起登场，正当众人高兴时那个网页竟然就被删了……不过慢工出细活，希望任天堂做出精品，只要在今年玩到我就知足了。

◆除了游戏之外还真不知道要谈点什么……期待自己的转变。

## 胧月

★千防万防，终究还是没有逃脱感冒病毒的侵袭，除了咳嗽得厉害外，也不是什么大病，不过“有啥也别有病”还是至理名言啊。寝室空调的温度调到28度太热，27度则太冷，只好无奈地把冬天的被子拿出来盖了。(＝＝)

★深圳最近出台的宠物新规定中，把萨摩耶和哈士奇都列为禁养犬种，顿时没有了方向感。

★搬家在即，尽管自己的行李物品不是很多，不过电视和桌子的存在表示我必须要花钱找车了。(T_T)


▲继续放翔子的画，祝来深圳面试能够成功。

## 雷伊

■原本大为期待的《黑客计划 觉醒》的素质比想像中低了不少，果然是希望越大，失望也就越大啊。下一个比较关注的NDS游戏是《最终幻想III》，希望试玩版中令人发指的“读盘”问题在正式版中能够得到解决。

■PSP的《瓦尔哈拉骑士》看上去好像很有意思，不过制作方难道没发现这游戏的人设真的很丑吗？

■本次截完稿后就可以去电影院看《超人归来》了，今年准备看的第一部电影。

■原本预计要第一时间体验《女神侧身像2 希尔梅丽娅》的，不过由于太忙还是没赶上。不仅如此，连原本预计要在上个月玩穿的《幻想水浒传Ⅴ》也只有进行了十几小时。罢了，干脆两个都不玩了，专心等这个月底的《战国BASARA2》吧。

■《卡片召唤师传说》竟然延期到今年秋季了，Xbox360购入计划也随之顺延……

## 紫飒

◆还是医院

继上月陪伴GF进行了为期一周的“医院七日豪华游”后，本月又轮到偶来体验那痛苦的旅程，连续一个多礼拜待在医院里面打点滴的日子真是难受到不行，平时除了医院就只能在家或卧或坐(站立不能)，都快变成废人了，目前还在病中，不知何时才能好起来，继续祈祷，阿门……

◆仙人掌

由于生病，置于自己桌上的那两盆仙人掌无人照顾，直至今早来到公司，猛然发现其中一盆已然枯萎，赶紧抢救之余不仅感叹：连仙人掌居然都会被偶给养得死去活来，惭愧……

◆乱七八糟

身体原因，很遗憾地没怎么加入本辑《SP》制作过程，导致大量本该自己完成的工作被压到另外的美编MM身上，罪过罪过，大家看本辑《SP》的时候可要好好感谢她们的努力呀……

## 软饼干

★大喜！身为意大利的球迷真是幸福，自己喜欢的队伍终于获得最高荣誉。看来我的预测是正确的（不信去看一下第39辑饼干寄语中的图）。

★最近搬出了热闹的集体宿舍，这是为什么呢？那是因为GF大人投奔我来了！光找房子、搬东西就忙了一个礼拜，快累趴下了，不过一想到GF那高超的厨艺，挖哈哈……

★最近又在继续PS2版的《怪物猎人2》，又苦于身边无电脑，有时候要查个什么素材获方法还得发短消息让人帮忙查找。由于我一般都是半夜发送骚扰短信，所以发过去后基本是无回音。(— —)

Welcome

# 交流空间



最能保持人心健康的预防药，是朋友的忠言规劝。经常有读者来信说，自己通过"交流空间"这个栏目认识了很多朋友，在同一座城市里的玩友有的甚至还成为了无话不谈的密友。能够结下比"玩伴"之间更加深层的友谊，是很让人羡慕的。

姓名：张超　昵称：小超超
性别：女　年龄：20

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《牧场物语》
地址：江苏省南京市应天西路215号05级国际商务1班
邮编：210017　电话：025－96414392
想说的话：希望有机会得奖，希望有机会将得到的奖品给我可爱的弟弟。没有也没关系，重在参与嘛！呵……

姓名：聂广飞
性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《GTA》、《山脊赛车》
地址：北京市黄村镇大兴区第一中学高二（1）班
Email：nieguangfei@sohu.com
QQ：410353966　电话：010－69251481
想说的话：掌机给了我许多快乐，《掌机王SP》同样给了我很多快乐。希望《掌机王SP》越办越红火，大吉大利！

姓名：靳豫楠　昵称：浪儿无心
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《黄金太阳》
地址：广东省湛江市赤坎区寸金路湛师附中
QQ：592029941
想说的话：好想中个NDS来补回被盗的那台……

姓名：吴迪龙　昵称：奶奶奶奶奶龙
性别：男　年龄：12

拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《马里奥赛车》
地址：西安市师范大学24号楼一单元301房
邮编：710062　QQ：43978392
想说的话：让我抽中NDSL。

姓名：李峰　昵称：达人
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《洛克人EXE》、《洛克人ZERO》、《马里奥赛车》、《瓦里奥制造》等
地址：上海市莲花路211号上海戏剧学院附属戏曲学校03木偶班
Email：forte-ds@hotmail.com.cn
QQ：378862314
想说的话：寻找上海的NDS玩家联机对战。

姓名：张灿均　昵称：天浪
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《王国之心》、《口袋妖怪》、《魔兽争霸III》
地址：东莞市东城区主山乌石岗新村东区8巷10号
邮编：523000
Email：a22184456@hotmail.com
QQ：84006479
想说的话：这是我第一次寄信来，希望能中奖。请广大《魔兽争霸III》的爱好者加我QQ，有空交流心得。

姓名：孙然　昵称：Rain
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：河北省遵化市高级中学高三（17）班
邮编：064200　QQ：617011678
想说的话：请大家多帮助我们这些菜鸟玩家们。（很希望中奖啊！）

姓名：王俊仁　昵称：黄世人
性别：男　年龄：16



话梅杂志&3DM-SMV

拥有掌机：GBA SP、NDS、GBM
喜欢的游戏：《洛克人》、《牧场物语》
地址：韶关市仁化县新东横路12号
邮编：512300　　QQ：492956098
想说的话：偶爱小P，小P爱偶。

姓名：杨斌
性别：男　　年龄：15岁

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《女神侧身像》、《游戏王》
地址：内蒙古自治区乌兰察布盟集宁市桥东二马路人行11号家属楼八单元601
邮编：012000　　电话：0474－8229212
想说的话：某编："这次PSP的得主是——杨斌。"

姓名：熊佳
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《SD高达》、《机战》
地址：深圳市宝安区御景台6栋408
邮编：518101　　Email：xjmail@hotmail.com
QQ：14058949
想说的话：PSP！PSP！PSP！

姓名：王彬　　昵称：windstorm
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《合金弹头》、《牧场物语》、《机战》
地址：杭州市下城区艮园新村7幢2单元603室
邮编：310003　　Email：lovecirme@126.com
QQ：176056249
想说的话：绝对顶《掌机王SP》。不过在外地读书真的挺寂寞的，如果抽到iDS或PSP那我三年的苦绝对值得。上帝是好人！

姓名：简俊杰　　昵称：兜
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA、iDS
喜欢的游戏：《尤歌朵拉同盟》、《银河战士 猎人》、《为你而生》
地址：佛山市顺德区大良万福号23号
邮编：828300　　QQ：349979055
想说的话：人生路上会遇上很多痛苦，而最痛就是玩不到好游戏。

姓名：张予嘉
性别：男　　年龄：12

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《火爆狂飚》、《龙珠Z 真武道会》、《真・三国无双》
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区河松街174号楼7单元702室
邮编：150076　　Email：zyj-18450@163.com
QQ：534860896
想说的话：问世间NDSL为何物，直教人生死相许。

姓名：纪佳希
性别：男　　年龄：20

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏："《马里奥》系列"
地址：深圳市福田区新洲祠堂村住宅楼38栋101房
邮编：518035　　QQ：153499879
想说的话：好想有台NDS一起过生活，那将会天天开心。愿上天成全我的这个心愿吧！

姓名：江海然　　昵称：贝吉塔
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《龙珠》
地址：广东省深圳市罗湖区太白路宝湖名园A栋2104号　　邮编：518019
Email：jiangflower@yahoo.com.cn
想说的话：对于一切中奖都只是妄想，我那游戏之梦已不再！

姓名：许培德　　昵称：七月的风
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《黄金太阳》、《FF》、《合金弹头》、《马里奥赛车》、《银河战士》
地址：江苏省宜兴市汇文中学高二（13）班
邮编：214206　　Email：woshixfd@126.com
QQ：653172405
想说的话：1.上交流空间；2.寄了N次了，PSP我不想，中个NDSL吧！

姓名：张强　　昵称：爱她一辈子
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《生化危机》、《FF》
地址：四川省成都市档才八街3号
邮编：610000
QQ：43187501
电话：138－80472146
想说的话：给我个PSP，换我天天不流泪。

NDS、PSP幸运大抽奖

话梅杂志&3DM-SMV

# 问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

马修你好，我最近也在玩PSP的《大战略》，画面和音效都超级震撼，但是在下发现个问题，就是有些兵器为什么我一直造不出来，C国从头到尾都只能造个步兵战斗车。还有，到底该怎样才能把武器留到下一关啊。每关最后钱攒得多时生产的N多兵器到下一关都浮云了，郁闷死了。

四川 阿猫

游戏中，想要在战斗中制造某种兵器，必须要在以前的战斗中消灭该兵器，从你说的情况看，你在C国作战的关卡中是一直选择与C国联盟而未与其为敌吧。而战斗兵器只有有了经验值才能留到下一关，战斗单位并不是参与作战就有经验值，而是要消灭一个敌军的战斗单位，因此新开发的兵器一定要注意让其消灭至少一个战斗单位。

我非常喜欢“《潜龙谍影》系列”，最近买了PSP版的《潜龙谍影 数字漫画小说》，本来还以为是游戏，买来才知道是电子漫画。我看完了一遍发现其中有好几十页漫画开启不了，但我在页码检索能看见那些漫画，到底是怎么回事？需要怎样才能开启？

上海 土豆

呵呵，在43辑的特快中已经说明了。在页



码检索界面能看见这些漫画的底色是红色的，代表着这些页码都是隐藏的，需要你在欣赏漫画的时候用精神搜索器去搜索隐藏在漫画中的相关记忆元素后才能开启。这些隐藏的漫画页往往都是非常精彩的哦，不容错过。

我在玩《幻想水浒传Ⅱ》的时候，在レイクウエスト的宿屋中发现了テンガアール和ヒックス，不过就是不知道如何才能令他们成为同伴，望小编解答。

天津 游侠

要令他们加入其实并不难，不过要多走些路。首先就像你说的一样，需要先在レイクウエスト的宿屋中和他们对话，之后再前往コボルトの村就会再次遇到他们发生事件。之后要依次前往サウスウィンドウ道具屋、コボルトの村、风の洞窟、コボルトの村、トゥーリバー地下水路，最后再次回到コボルトの村深处的森林就会发现这一切其实都是テンガアール为了考验ヒックス而刻意安排的，他们两人也将在此时加入。如果嫌来回奔走太麻烦的话，可以等后面拿到了能瞬间回到根据地的“またたきの手镜”后配合ビッキー的瞬间移动能力来在各个地点之间移动，这样就方便多了。

众小编好，这是一封求助信，请各位帮忙解决，感激不尽。

1.《怪物猎人P》汉化补丁是不是只有1.5的PSP用记忆棒玩游戏的才能用啊？2.7的用UMD的该怎么用？

2.《怪物猎人P》的画面怎么样，人物换装备形象改变与否？

3.PSP的白版和黑版是否只有颜色的差别？

4.PSP自带的影片播放器可以播放什么格式的电影？

5.《女神侧身像》是3D画面吗？回合制？

北京 泰璐

1.汉化补丁只有在使用记忆棒中存储的ISO运行游戏时才可以使用；

2.此游戏的画面素质在PSP的游戏阵容里属于上乘，各种外形漂亮的装备是本作的一大卖点；

3.在游戏的运行方面可以说没有差别，不过白版的PSP在按键的手感上做出了一些改良；



店梅杂志&3DM-SMV

4.MP4 和 AVC；

5.游戏实际画面是 2D 的，战斗属于回合制。

小弟最近玩PSP版的《大家的块魂》，发现个奇怪的现象。被你粘上的东西会显示在右下角，但为什么有时候它们的名称显示是彩色的而有时候是白字呢？是不是跟你滚动的方向有关系？跟收集率有没有关系？

duopu

你多虑了。其实当你粘上一个东西后，当它的名称是彩色时表示的只是你初次粘上这个物品，收集率又增加了而已。

听说神游出了iDSL？跟日版、美版的NDSL一样吗？有没有什么中文游戏可以玩？

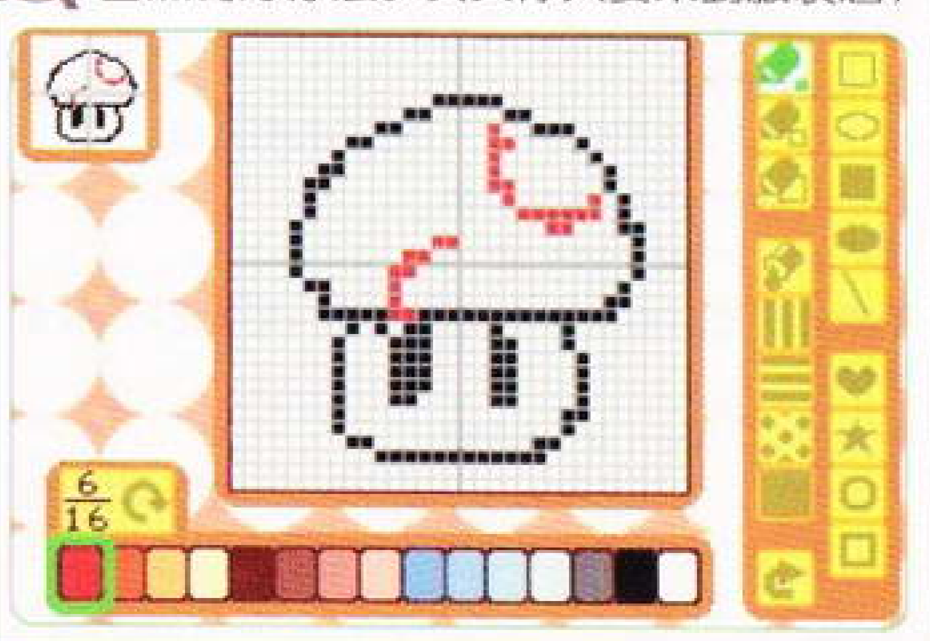
Kyio

神游 iDSL 中国首发会于 6 月 25 日在北京进行，6 月 29 日在上海发售，售价为 1199 元 RMB。硬件方面与日版、美版没有太大的不同，不过对于中国玩家来说，操作界面的中文化还是会让各位感到亲切一些的吧。此外在北京首发时购买的玩家会获得珍贵的车模做纪念哦！虽然目前来说中文版的 DS 游戏只有《摸摸耀西》、《直感一笔》和《摸摸瓦力欧制造》，但神游公司已经在官方网站上发布预告，很多经典游戏——《马力欧 64DS》，《任天狗狗（中文）》等大作的中文版游戏都将在国内发售，不妨期待一下！

本人现在在玩 NDS 的《欢迎来到动物之森》，迷上了里面的自定义绘画，铺在地上十分有观赏性。最近认识了几个朋友，大家交换绘画玩得不亦乐乎。不过游戏里有没有快速交换这些图片的方法啊？每次照着画太麻烦了。

lian

当然有好办法。其实你只要来到服装店，然后调查中间的那 8 个衣服，然后可选择将自己绘制的图案印在衣服上。这样当别人访问你村庄时就能将这个图案收到自己的图案栏里了。




《怪物猎人》中村长6星任务必须要将1至5星任务全 CLEAR 才会出现吗？

136XXXXX580

不用全部CLEAR，把每个等级的关键任务打掉就可以了。

我遇到严重恶性BUG了（哭），我是用 GBA SP 玩《最终幻想 IV》卡带，看攻略上说，改造飞空艇后，要一直往バロン城的西南方飞，到エブラーナ城，但我在エブラーナ死都无法降落，旁边的海上居然还有山，好象其他朋友也出现过类似情况。

benkeke200

**热心玩家Ring：** 解决方法是把ホバー（浮游艇），也就是那攻略中说的“小型飞行艇”吊起来，改造后的飞空艇飞到它上面按A就行了，把浮游艇吊到エブラーナ城旁边，按 A 可以把浮游艇放在地上，然后把飞空艇降落在城堡边的绿地上，之后坐浮游艇就可以去左边的山洞了。

## 遗留问题

请问 GBC 版《星之海洋》有空间扭曲的迷宫 B3 层怎么走？

138XXXX652

小编们好，请问 PSP 的《机战 MX 携带版》中机体和武器怎样才能 15 段改造？

138XXXXX736

《洛克人 EXE4》中去救布鲁斯前，有个门阻住了去路，怎样才能过去？

136XXXXX065

请问一下 GBA 上的《牧场》男生版中我和护士达到红心，青之羽毛也送了，一个月了怎么还没结婚？

135XXXXX643

PSP上的那些同人游戏下好以后放到PSP里的什么地方？（根目录还是哪里？）请告诉我，谢谢了。

139XXXX143

电玩杂志&3DM-SMV

各位学生朋友考试陆续告罄，接下来两个月的时间就可以拥抱快乐的暑假了。计划好去哪疯没有？小编给诸位的推荐是，带上心爱的掌机去郊游吧！心情好的人往往运气也超好，所以也不要忘记《掌机王SP》的抽奖哦。



# 中奖者的反馈

**姓名：陈啸勇　年龄：20　性别：男**
**奖品：PSP　中奖辑数：34**

地址：上海市南京政治学院上海分院15队
邮编：210204　电话：137－61029896
QQ：17062508　Email：17062508@qq.com
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》、《MHP》
想说的话：感谢南政那辛勤的邮递员叔叔，感谢《掌机王SP》给我这次机会，感谢taoky.com给我的支持。
中奖感言：人品决定一切，相貌决定人品。

**姓名：靳汉良　年龄：14　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：11**

地址：北京市东城区王家园35号大院西排13号
邮编：100027
电话：6555095　QQ：455728808
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《合金弹头》、《瓦里奥》、《口袋妖怪》
想说的话：谢谢《掌机王SP》读者服务部，我会永远支持你们。
中奖感言：感谢《掌机王SP》，我会永远支持你们，我希望和"交流空间"同享快乐。

**姓名：张晓烨　年龄：17　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：10**

地址：保定市兴唐小区11号楼1单元301室
邮编：071000
电话：130－82313666　QQ：447157890
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《机战》
想说的话：我想问问各位，神游会不会汉化《牧场物语DS》呢？
中奖感言：真没想到能中奖，希望能中个NDS，嘿嘿……

**姓名：钱鑫　年龄：17　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：10**

地址：宁波市江北区草马二街4幢八号207室
邮编：315020
电话：131－85998061　QQ：719363
Email：nbqx201@yahoo.com.cn
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《三国无双A》以及一切优秀ACT、A·RPG和SPG
想说的话：一定要和我做朋友啊，我的回信绝对值回你的邮票！来信到学校地址：宁波市甬江职高高一（6）班
中奖感言：很开心能中，如果还有下次，我会大声地跟编编说：给我PSP！

**姓名：刘琦　年龄：25　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：13**

地址：广西柳州市胜利小区六村一栋2－1－2号
邮编：545002　电话：0772－2895119
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《牧场物语》、《幻想传说》、《恶魔城》以及一切大众游戏。
想说的话：一直不会使用SMS2，月光宝盒的修改游戏功能，希望公布用SMS2、修改《OG2》的详细操作。
中奖感言：不期而至的幸运。

**姓名：邹广清　年龄：19　性别：男**
**奖品：记忆棒　中奖辑数：10**

地址：广西梧州市江二路8号107号房
邮编：543000
电话：137－37876747　QQ：182814224
Email：kjmcsm4@yahoo。com
拥有掌机：GBP、GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《游戏王》、《黄金太阳》
想说的话：Game of endless
中奖感言：虽然不是大奖，但都中过，有份激动的心情，希望下次来份大的。


话梅杂志&3DM-SMV

# 《掌机王SP》第42辑大奖揭晓 152名中奖者名单公布！

# 大奖PSP名花有主！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

## 一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）

**包头市　　李昱**



## 二等奖1名：新版NDS Lite

**北京市　　姜岳**

## 三等奖50名：高乐高营养饮品1瓶

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京市 | 陈硕 | 佛山市 | 黎伟滨 | 梧州市 | 苏晓敏 | 天津市 | 吴学磊 | | |
| 上海市 | 陈昊凯 | 沈阳市 | 李丹 | 秦皇岛市 | 孙璐 | 南陵县 | 吴择雄 | | |
| 天台县 | 戴峰峰 | 天津市 | 李梦奇 | 海宁市 | 孙权浩 | 南京市 | 熊智超 | | |
| 柳州市 | 付星革 | 合肥市 | 李厦 | 苏州市 | 陶悦庭 | 成都市 | 胥志扬 | | |
| 遵义市 | 郝仁方 | 南昌市 | 刘雨明 | 上海市 | 汪超 | 上海市 | 许迪 | | |
| 晋江市 | 洪清溪 | 柳州市 | 卢泉宗 | 湖州市 | 王磊 | 沈阳市 | 许广秋 | 北京市 | 赵博 |
| 杭州市 | 胡海涛 | 重庆市 | 牟明浩 | 韶关市 | 王韶忠 | 北京市 | 杨再兴 | 中山市 | 郑伟健 |
| 成都市 | 黄浩然 | 西安市 | 潘磊 | 天津市 | 王伟庆 | 韶关市 | 袁文强 | 上海市 | 周燕 |
| 高州市 | 黄立亭 | 北京市 | 朴石 | 杭州市 | 王学昆 | 淮安市 | 张奔亚 | 贵阳市 | 周洋 |
| 深圳市 | 江海然 | 葫芦岛市 | 秦雷 | 高州市 | 温卿 | 绍兴市 | 张建飞 | 西安市 | 周雨潇 |
| 上海市 | 江圣臻 | 吴江市 | 盛腾飞 | 哈尔滨市 | 吴博林 | 哈尔滨市 | 张予嘉 | 天津市 | 朱悦文 |

## 纪念奖100名：四款精美奖品随机抽取

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京市 | 边旭 | 常州市 | 胡再 | 包头市 | 刘震 | 珠海市 | 万边寬 | 南京市 | 杨树 |
| 温岭市 | 蔡俊俏 | 上海市 | 黄吉 | 扬州市 | 龙盼 | 深圳市 | 王坚石 | 高州市 | 叶家鑫 |
| 西安市 | 蔡智龙 | 淇江市 | 黄桥贵 | 哈尔滨市 | 娄博洋 | 上海市 | 王剑超 | 温州市 | 余建樑 |
| 常州市 | 陈丰汇 | 汕头市 | 黄少斌 | 烟台市 | 吕营 | 上海市 | 王世韵 | 南昌市 | 曾萌 |
| 广州市 | 陈廷坤 | 烟台市 | 纪晓文 | 昆明市 | 罗然 | 开封市 | 王守俊 | 长沙市 | 曾彦铭 |
| 成都市 | 陈雨明 | 台州市 | 江治 | 上海市 | 毛嘉文 | 晋中市 | 王亚敏 | 天津市 | 张鹤 |
| 福州市 | 陈振新 | 南京市 | 金忠浩 | 贵阳市 | 苗宇 | 北京市 | 王子欢 | 承德市 | 张孟楠 |
| 包头市 | 段晓乐 | 武汉市 | 冷冰 | 崇州市 | 宁巍 | 厦门市 | 吴晨宇 | 上海市 | 张亭 |
| 银川市 | 范京珏 | 乌鲁木齐市 | 李海坤 | 三明市 | 潘亚平 | 贵阳市 | 吴锟 | 上海市 | 张欣 |
| 海门市 | 费凯达 | 太原市 | 李宏宇 | 桂林市 | 彭晓峰 | 南通市 | 谢浩 | 北京市 | 张旭 |
| 江门市 | 冯汉伟 | 唐山市 | 李鑫 | 桂林市 | 彭晓峰 | 上海市 | 谢淑华 | 合肥市 | 张一帆 |
| 通化县 | 高凯 | 开封市 | 李英畅 | 厦门市 | 任俊文 | 北京市 | 徐海波 | 瓦房店市 | 赵伟航 |
| 南宁市 | 葛靖 | 温岭市 | 李于亮 | 西安市 | 任晓 | 上海市 | 徐杰瑞 | 广州市 | 钟海夫 |
| 北京市 | 谷毅 | 玉林市 | 梁东春 | 镇江市 | 史季凤 | 上海市 | 徐文华 | 广州市 | 钟坤余 |
| 重庆市 | 郭纪宇 | 天津市 | 刘浩 | 郑州市 | 帅静宇 | 常州市 | 许峥 | 上海市 | 周家杰 |
| 沈阳市 | 郭翔宇 | 唐山市 | 刘建钊 | 马鞍山市 | 孙禺 | 绍兴市 | 严超 | 上海市 | 周颜贤 |
| 深圳市 | 郭晓龙 | 建阳市 | 刘宽凯 | 佛山市 | 谭雄杰 | 福州市 | 严闽 | 杭州市 | 朱建贤 |
| 上海市 | 何佳龙 | 北京市 | 刘舒阳 | 武汉市 | 唐月月 | 厦门市 | 颜超伟 | 莆田市 | 朱龙斌 |
| 昆明市 | 和敬东 | 贵阳市 | 刘未申 | 哈尔滨市 | 田冲 | 高州市 | 杨杰 | 上海市 | 朱伟刚 |
| 成都市 | 胡恒 | 北京市 | 刘钊 | 北京市 | 田牧 | 台州市 | 杨秋灵 | 盐城市 | 朱月芹 |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

话梅杂志&3DM-SMV



# 掌机王自由谈

栏目主持 马修

文 雨中行工作室 雨中行

# 妖怪来了

## ——写在《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售之前

这个世界上有很多事不可思议，《口袋妖怪》大概也算其中之一。画面一般、音效一般、剧情也一般的这样一款游戏能够将众多的美轮美奂、环绕杜比、感人肺腑的游戏给压在脚下，乍一想有些不可思议，游戏所倡导的收集、育成、通信、对战四要素确实要亲身体验才会为之不能自拔。

我不知道我还算不算是《口袋妖怪》的FAN，严格来说应该已经不是了吧？距离最近的一次与《口袋妖怪》的亲密接触似乎是一二年前的事了，或许更早些。曾经那台专门为了《口袋妖怪》而买的GBA，至今为止，在上面运行过的《口袋妖怪》游戏也就只是《红宝石》一款——嗯，《弹珠台》也可以算一款。而老任在GBA上共出了7款《口袋妖怪》相关游戏，我用GBA仅玩了两款，真是太对不起我那500多元人民币了。到现在我也没想明白，我为什么没有玩其他的《口袋妖怪》游戏，《蓝宝石》没玩也就算了，毕竟和《红宝石》是换汤不换药的东西，可《火红·叶绿》这两款当年我最爱的游戏的强化移植作，居然也没玩，就有些说不过去。如果说是因为移植没玩那也就罢了，可被国内口袋玩家喻为神作的《绿宝石》我也没玩，这个——我清楚地记得当时是说要玩的，而且还信誓旦旦的说要买正版来玩，结果却因为一堆的琐事最终导致不了了之。好吧，我承认我只是个伪非，但我确实曾经是个《口袋



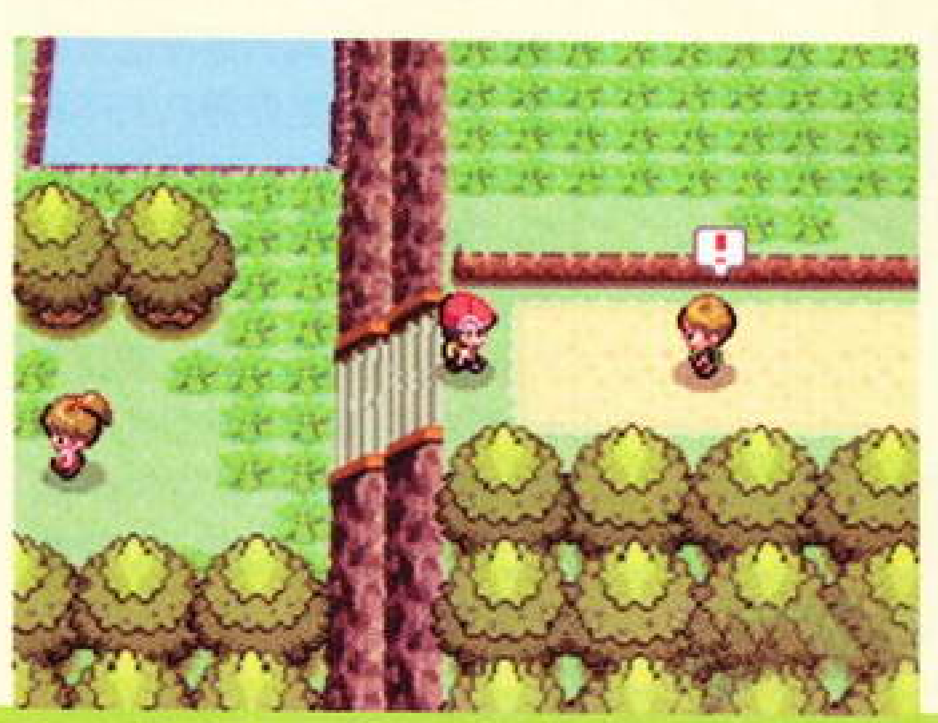


妖怪》的忠实FAN。

对于任天堂会在NDS上发售《口袋妖怪》续作这样的事，只要是有点智商的玩家都会想得到，关键是什么时候发售。似乎任天堂在发售NDS之前就公布过NDS的《口袋妖怪》信息，但只公布了名字——《钻石·珍珠》，没有什么实际意义的信息。后来任天堂又断断续续的公布了一些没有实际意义的信息，而真正有意义的情报，是在E3后才公开的。

《口袋妖怪》相关的信息，我一向是很关注，虽然现在沦为伪非，但好歹也痴迷过。不得不说的是，这次的《口袋妖怪》让我找到了当年的感觉。

综合现在已知的《口袋妖怪》情报，似乎《钻石·珍珠》有些地方和《金·银》的系统相似，并进行改善。《金·银》是《口袋妖怪》游戏中笔者最喜欢的一作，虽然做在GBC上，但是在我心目中的地位远超GBA的《红宝石》。初玩《红宝石》时，认为任天堂会延用《金·银》的设定，结果发现是完全弱化了，只增加了“天气”和“特性”。而在我眼里的一些《金·银》的经典设定，比如昼夜替换、时间概念等等都没了。但不得不说的是，《红宝石》中的“特性”是一个很大的进步，使妖怪更加的个性化，也让战斗更具战略性；而“天气”嘛，个人感觉，在《红宝石》中的重要性没有很好地体现出来，有点鸡肋。这次的《钻石·珍珠》任天堂终于又用回了“昼夜替换”的设定，





是否有“星期”那样的时间设定目前不明，不过我觉得这样的设定还是很有意思的，可以对应现实时间，每天提醒自己玩《口袋妖怪》。而且每天的不同活动，能够增加许多的趣味性，也算是游戏的丰富分支剧情。像《金·银》中周二的抓虫大会，这个抓虫大会我可印象深刻，不知道大家还记不记得抓虫大会中复制道具的BUG还有周五的某洞穴中特定出现的乘龙；周六的月亮山事件……这些都很有意思，多年之后，依然记忆犹新。“天气”和“特性”这两个设定在《钻石·珍珠》中也一样被保留了下来，我想任天堂在“特性”上不会有什么大的改动了，最多就是增加些新的“特性”，毕竟这是像妖怪属性那样定型的东西，一般不会有很大程度的修改；“天气”这个设定，希望这次任天堂能够更加完善，让天气变化的频率再高些。

从已知的消息中得知，《钻石·珍珠》支持Wi-Fi，这个使新作有了很大的拓展空间。笔者妄猜：《钻石·珍珠》的号码可以为两种，一种就是《金·银》原封不动的那种，和本地游戏息息相关的号码；另一种是特殊号码，也就是Wi-Fi号码，虽然不可能实现像网游那样何时何地都可以进行互动，但是我们退一步，给我们一个特定的空间或者地图，让全世界的玩家在这里面交

流、战斗或者是干些什么其他的，就足够了。

说到地图，我突然想起《金·银》中的双地图，在《宝石》版也有人放出假消息说有两张地图，结果没有，自然是很失望。不知《钻石·珍珠》中是否能到《宝石》版的大陆上旅行？很期待呢。

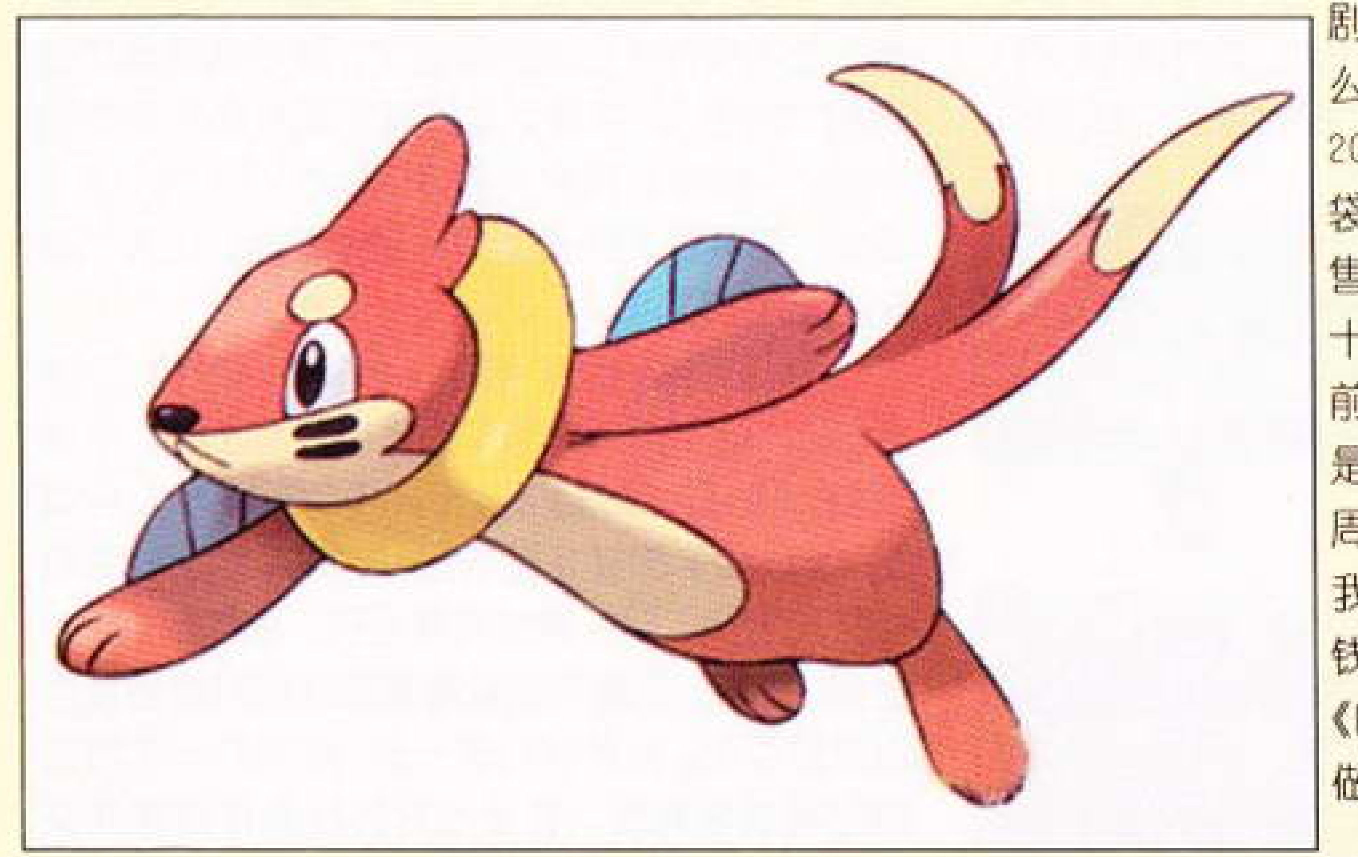
作为一款RPG，玩家最关心《口袋妖怪》的居然不是剧情，而是"妖怪"，这也是《口袋妖怪》不可思议的地方之一。当然，这并不是玩家有意刁难，而是《口袋妖怪》那万年不变的踢馆打四天王的剧情以及超可爱的妖怪所导致的。每一作《口袋妖怪》在发售之前的妖怪数量都是FANS所争议的焦点，《钻石·珍珠》也不例外。不过，到目前为止，任天堂只放出了主角妖怪、刚比兽、玛狃拉、两只神兽等新妖怪，让众玩家很是抓狂。《钻石·珍珠》中会有多少妖怪登场到目前为止一直是人谜，不过也可以小小地预测下——《红·绿》中共有151只妖怪，《金·银》则增加了100只达到了251只，说实话，在玩《金·银》时，对那些新增的妖怪颇为不满，特别是外型上，给我的感觉是既不可爱也不威猛，完全丑化了口袋妖怪在我心中的高大形象嘛。后来我才知道我错了，其实《金·银》并没有丑化口袋妖怪，真正丑化的是《宝石》版……《宝石》版增加了135多只达到了386只，如果按照这样的增长幅度计算下去的话，《钻石·珍珠》的妖怪数量应该是在400只左右。而最初，也许只有新作原创的妖怪可以使用，然后再通过已知的和GBA版联动以及任天堂发售的续作或其他游戏或活动来获得全部的妖怪。我坚信任天堂会再次使用这种骗钱手法的，至少已经确定的是最后的神兽要用剧场版的入场券去抽奖换来，这都成惯例了。但不管怎么说，400只妖怪是一个很振奋的数字了，估计《钻石·珍珠》又将成为最新一代时间杀手，让玩家沉溺于抓宠的乐趣之中而不能自拔。而




且，任天堂这次带来了一个更振奋的消息，雌雄妖怪的区别将不再只是区别在符号上，这些区别将在外型上直接表现出来，虽然不怎么明显，但是还是可以分辨出来。这就意味着，400只的妖怪，将要乘以2，然后再加上闪光妖怪、病毒妖怪……天啦，这将会是一个什么概念，要是完成全收集，那不是……吐血啊！

《钻石·珍珠》中最让我振奋的情报，并不是上述的这些，而是能与GBA版进行联动！GBA未发售时，我就曾幻想着GBA的《口袋妖怪》能与GB的《口袋妖怪》进行联动，其实并不算幻想，而是坚信不移。因为GBA与GB之间存在着联机的功能，再加上任天堂的惯用伎俩，害我还把《金》又拿出来重玩一遍，上百小时呢——结果却没有。《钻石·珍珠》居然又实现了我当时的一个梦想，现在想让我这个伪非不支持都难。从任天堂的情报上来看，在达到一定条件后，便可以和GBA版进行联动，是什么条件目前不明，只希望不要太狠，怎么样我都认了。相信这条信息的公布，让许多FANS对GBA版《口袋妖怪》都产生了再玩一次的冲动吧，那些记录还保存的FANS可以笑了，苦了就是我这样连卡带在哪都尚未知道的伪非了。

从来就没期盼过《口袋妖怪》的画面、音乐、剧情能有多好，随便其他人怎么说吧，自己喜欢就行了。2006年9月28日，不知道《口袋妖怪》是否真的是在这天发售，但也应该是差得八九不离十了。GBA是在《宝石》版的前一周买的，看来这次的NDS是要在《钻石·珍珠》的前一周买了。还有三个月，现在对我来说，最重要的就是努力攒钱，嗯，还是努力补习GBA版《口袋妖怪》。妖怪来了，我要做好准备！




本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无

# 丢机记

文 雨中行工作室 海贼王子

掌机，因其精致小巧，便携易带的特性而深受广大玩家的喜爱。毕竟能长久和有着精美绝伦画面的家用机在市场上分庭抗礼，绝对不是一件轻而易举的事情，之所以掌机能够多少年来屹立不倒，便携性可谓居功至伟。

不过世上绝大多数事物都是具有两面性的，掌机的“便携性”也不能例外，它就像一把双刃剑一样，带给我们好处的同时，也让我们担负起了随时可能丢失机器的风险。

以笔者个人经历来说，印象中比较惨痛的丢机事件有那么几次，在这里闲谈一下，希望各位能够赏光一读，来一起“分享”我这不堪回首的惨痛经历。

我是 2000 年前后开始真正接触掌机的，当时买了一台GBP。由于自己的忘性大，也有自知之明，因此很少把机器带到学校里或者户外，所以这个时期自己过得平安无事，从来没有为丢失机器而担惊受怕。不过这样小心的举动也大大抹杀了掌机的便携性。伴随年龄的增长，对于物质享受的欲望就越加难以压制，此后，我靠零花钱、压岁钱的帮助，又逐一购入了GBC、GBA 以及难以计数的游戏卡，噩梦从此开始。

## 警钟初敲

第一次丢机事件只能说是一个非“典型”性丢机事件——因为机器最终并没有丢失——所以也可以称为不完全丢机事件。那是一个阳光明媚的上午，时任初中2年级学生的某贼跟随班级来到我们那里著名的“XX公园”，不知道是前一天中了什么邪，平时爱机如命的某贼突然大发慈悲，不假思索地带上了当时手头仅有的两台机器——GBP 和 GBC，当然还有形形色色的众多游戏卡带。仅仅是这些家当，就已经把背包占空间据得所剩无几。



后来在 XX 公园中，因为玩得尽兴，吃得痛快。得意忘形的某贼干脆把两台机器和所有卡带全部摊放在草坪上，任自己的同学随意挑选，结果当然是一片哄抢，机器倒还好说，分别被两个人高马大的把持着，倒是可怜的卡带，东一盘西一盘地散落在不知多少人的手中。

最终，当我收回机器的时候，带去的十多盘卡带已经寥寥无几了，其中还有当时已经经营得热火朝天的《牧场物语GB2》，刚刚通关不久、正在全力以赴想抓齐全的《口袋妖怪黄》，以及一盘 82 合一不重复的经典合卡。对于当时的我来说，这样的打击无疑让我痛不欲生，可是又不能当面对他们发火，毕竟是自己把持不住拿出来炫耀的……好在机器还在，丢掉的游戏可以买来重新打，合卡里的游戏可以慢慢再补回来，如此一想，也就不再过分悲伤了。

但是就像此前说的，这只是厄运的开始，接下来的丢机事件更加匪夷所思。

## 一波三折

2003 年的暑假，已经拥有了 GBA 的我因为一些原因，跟着家人出远门。姨妈带着表弟去给我们看家，因为平时机器保管得很严，上小学的表弟从来没机会亲手玩到GBA。而这次出行由于路途远，走得也急，因而我没有随身带上 GBA，于是住进我家的表弟便暂时将 GBA 据为己有。

我并没有在意，因为被表弟玩玩至少也比带出来强，弄不好在旅途中丢失了，那才追悔莫及呢。但是，意想不到的事还是发生了。当我们从外地风尘仆仆地赶回家中后，心爱的橘色GBA居然怎么也找不到了！我的脑袋一时间像要炸裂一般，这台GBA是我省吃俭用、节衣缩食了良久才换回来的，没张口向父母要一分钱的成果就这样付诸东流，的确让我灰心丧气。可更令我怒不可遏的是，表弟拒不承认是他把机器弄丢的，而且还说了在我看来很可笑的谎话：“我明明睡觉前还在玩，但是一觉醒来，就不见了……”虽然大家都怀疑是表弟把机器弄丢，但是父母也不好当面批评表弟，于是我也无可奈何，惟一能做的就是从此不再搭理表弟，可是内心却依然有不能平息的愤怒。多亏当时刚刚中考完毕，因为成绩不错，父母又给了我钱，让我买了改良后的SP，但



是代价则是原本计划购入的PS2一笔勾销……于是我对表弟更加怀恨在心。

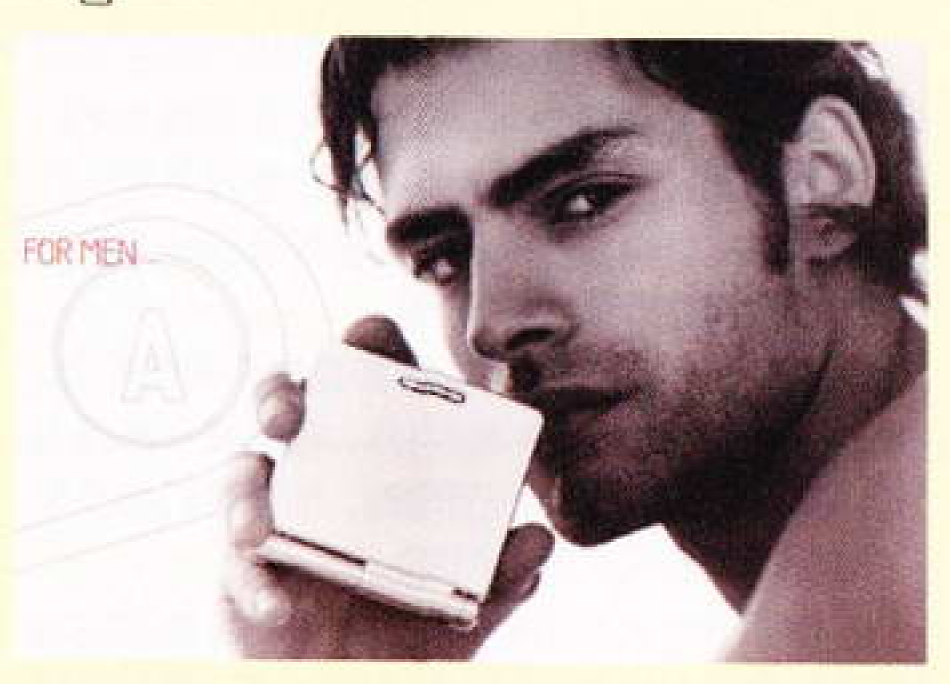
此后就这样平静地度过了良久,大约两个月后,我的一支钢笔滚到了床底下,于是我拿起小手电,准备去捡。没想到我这一探头不要紧,手电微弱的光在一片黑暗的床底清楚地将一台落满了灰尘的GBA暴露无余。当时的心情真是哭笑不得、百感交集:表弟确实没撒谎。现在再想,都说不清楚这到底是福还是祸:丢失了心爱的机器,购入了更加先进的机种,失去了拥有家用机的机会,丢失的机器失而复得。这一波三折的经历至今历历在目。第三次的丢机事件,特点是恐怖程度高,结局却还是圆满而温暖的。

## 有惊无险

高一冬天的一个周末,一个朋友要借我的GBA SP玩玩,为了让他尽兴,我顺手把烧录卡也插在了机器里。因为还要去老师家补英语课,还带了文曲星和钱包,为了方便,我找了个大手提袋,把所有东西统统放了进去。补完课后,我和要借机器的朋友一道回家,在路边一个小烧烤摊上,随便弄了点吃的充饥,吃罢后又去运动场活动,当我们运动过后坐下来聊天时,猛然发现装东西的手提袋不见了,我顿时大惊失色,朋友也惊得瞠目结舌,要知道那袋子里的东西加起来,价值几乎要超过2000元了。我们赶快回忆,最终将目标锁定在了刚刚用餐的烧烤摊上,但是这时候天色已经擦黑,想必人家已经打烊了,而且弄不好人家不承认我们也无可奈何,可我们还是得去尝试一下,毕竟这不是闹着玩的事情。另外钱包也在袋子里,所以我们连打车的钱都没有,几乎是一路狂奔向了烧烤摊,当远远看见市场里空无一人的时候,我的心情已近绝望,眼泪几乎就要夺眶而出,朋友同样站在一旁默不做声。

"嗯,没错,就是这个小伙子,"一个声音突然传来,"这个手提袋就是他的。"还没等我反应过来,手提袋已经接在我手中了。"急坏了吧?以后可要注意啊。"女摊主说。我感激得不知如何是好,望着眼前这个淳朴善良的摊主,我激动得只顾点头,感谢天下所有好心人。

说了这么多,机器还是没丢掉,大家是否有些不耐烦,不过该我倒霉,这机器最终还是丢了一台——




## 终尝痛果

因为过度使用,我2003年购买的日版SP在2005年元月寿终正寝,好在很快赶上春节,压岁钱立刻让原本囊中羞涩的我挺直了腰板。时值小神游SP在国内一路高歌,因此虽然NDS的诱惑力已经足够强,但是权衡再三后,最终还是按照《游戏机实用技术》的广告邮购了一台行货SP,我再次玩得不亦乐乎。

大概玩了半年的时间,有一天,我在一个掌机论坛里看到一则广告,有人出售《掌机王SP》的第1和第2辑,因为一些原因我正好没有这两本书,为了补齐,我打算邮购。不过因为是在网吧上网,手头没有纸笔,只有一个准备烧游戏玩的烧录卡,我就急中生智,把地址做成电子书烧到了卡里。

后来又因为偷懒,回家后没有把地址抄下来,就拿着SP去了银行,在办理汇款业务的时候,因为人多,我就拿出SP边玩游戏边等,后来又顺利地看着机器上的地址办完了业务,我很庆幸带了这宝贝来。好景不长,回到家后,我突然觉得少了些什么——结果发现原来是SP不见了!遗憾的是银行的所有业务员都矢口否认见过机器,最终我只能接受这个事实:机器和烧录卡统统不翼而飞……

以上就是本人惨痛的丢机经历,虽然丢东西事小,可是我相信有很多掌机玩家都是普普通通的穷学生,买个机器绝对不是小菜一碟的事情,丢了首先伤心是难免的。希望本人的故事能够让所有粗心大意的同学引以为戒,当然也希望有过同样或者类似经历的朋友能够在今后的生活中小心谨慎,让爱机与我们一生相伴。


本栏目文章仅代表作者观点,与本刊立场无




前些日子体会了一下所谓绿皮火车的威力，没有空调，窗户大开，一趟下来简直成了泥人，汗。最近PSP真是好事不断，刚刚新版DevHook解决了大部分游戏的运行问题，现在你手中的2.5、2.6版的PSP也可以降级成1.5版运行软件和破解游戏了，像做梦一样啊。好，下面看看近期的软件新闻。

文 C.H.1. 编 铭风

# PSP热点新闻追踪

## 游戏破解

### DevHook继续更新




由BOOSTER开发的PSP最强ISO引导工具DevHook在推出V0.41d后，终于迈向V0.42版，于7月上旬发布V0.42、V0.42a、V0.42b三个版本。新版修正NOUMD功能错误，更正时钟复位问题，修正UMD模拟中信号发出问题，改变系统设置的内容，更改引导读取和设置的方式，加入日文，系统界面的UMD成为外挂组件，加入时钟变化用以快速访问系统界面，改进内存处理，常驻数据从4kb变为8kb等。




另外DevHook还推出了截图组件，可以进行全屏截图。只要是DevHook引导的游戏，游戏中按PSP的音符键即可进行截图。截取的图片以BMP格式存储在记忆棒PHOTO目录中。截图时，游戏会暂停，并会轻微花版，但不会造成死机。截图的效果非常好，图片清晰，没有变色现象。除了游戏截图外，还可以截取DevHook模拟的2.5版系统的界面。将DevHook与iRShell配合使用，可以彻底解决PSP上的截图问题。（截稿前DevHook已经更新到了0.43版，能够模拟2.6的系统。）

下载地址为http://pspsoftware.ddo.jp/wiki/?DevHook。

### 1.5版PSP游戏破解继续

自从DevHook V0.40版推出后，网上的PSP游戏ISO的提供速度也快起来，基本可以和游戏发售日期同步了。最近被破解的游戏包括《勇敢的故事 新的旅人》、《我的暑假 携带版》、《咕噜小天使》、《转转方块》、《索尼电脑

科学研究所 茂木健一郎博士监修 给脑快感 轻松体验！》、《我是航空管制官 机场英雄 成田》、《和莉莎一起横穿大陆 A列车GO》、《铁拳 暗之复苏》等。只不过下载仍旧以BT为主，颇显不便，笔者就好几次遇到过下载到90%多而没种子的情况。

## 2.71固件解密工具放出

Dark_Alex于7月7日放出PSP2.71版固件的解密工具。工具分为1.5版和2.6版PSP使用的两个版本，可以将2.71版的固件解压到PSP记忆棒中。看来用DEVHook模拟2.71版系统为时不远了。

感兴趣的朋友可以去http://dax.psp-tuts.net了解详情。

## 1.5版降级程序出现

Dark_AleX在7月6日发布1.5版PSP用的降级程序，可以将1.5版固件降级为1.0版。现在我们可以让PSP自由在1.0、1.5、2.0;、2.5、2.6版本间自由切换了。

降级程序下载地址是http://dax.psp-tuts.net/DOWNDATER100.rar，解压密码为I_Use_It_At_My_Own_Risk。

# 模拟器

## 全新PSP用GBA模拟器出炉






著名模拟器作者ZX-81在推出PSP专用的MSX、Intellivision等众多模拟器后，又将目光投向GBA平台。PSPVBA是基于电脑上VisualBoyAdvance V1.7.2开发的PSP用GBA模拟器。PSPVBA的第一版V1.0.1发布于6月26日，其后ZX-81又于6月28日、7月1日、7月3日、7月6日和7月8日分别推出V1.0.2、V1.0.3、V1.0.4、V1.0.5、V1.0.6版。新版提升了速度，改进了声音效果，加入对ZIP格式游戏ROM的支持，加入scanline显示模式，加入FPS、CPU模拟速度显示，加入可以提高速度约20%的turbo模式，加入ARM tick average选项，启动时会自动读取默认键位，加入SFX选项以提升速度，PSP上的Start和Select键都能正常使用了，加入画面尺寸调整，支持电池记忆，同时按Start、Select返回主菜单等。

游戏时，PSP的十字方向键相当于GBA的方向键，L、R键相当于GBA的L、R键，△键是Start键，□键是Select键，X和○键则分别相当于GBA的A、B键。按Select键调出系统菜单，可以对声音开启(Sound enable)、跳帧(Skip frame)、画面比例(Render mode)、CPU频率(Clock frequency)、游戏截图(Save Screenshot)、按键自定义(Keyboard)等进行设置。

目前PSPVBA能够运行的GBA游戏不少，包括《快打旋风ONE》、《超级马里奥兄弟》等，游戏贴图正确，但速度方面；差强人意，声音播放也是断断续续。游戏时如果关闭声音，速度会快一些。

V1.0.5版下载地址为http://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspvba/pspvba-v1.0.5.zip。

## PSPGBA推出V1.2版



在PSPVBA发布后，PSP上第一款PSPGBA也于6月27日发布V1.2版。而上一版本V1.1则推出于去年的10月25日，其间相隔了整整8个月。新版提升了运行速度，修正了系统菜单，加入存档的读取和存储，加入对ZIP文件的支持，加入跳帧、声音开关、画面尺寸调整功能等。不过PSPGBA的实际模拟效果仍不好，看来两款GBA模拟器都要加油才是哦。

新版下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=27647。

## e[mulator]公布V0.81版

PSP上的多机种模拟器e[mulator]于7月6日和7月8日推出V0.81、V0.81fix1版。新版修正状态管理，修正WS模拟中的水平卷轴错误，修正WS模拟中的HBLANK和VBLANK进程，修正FC模拟中的ROM数据错误，修正菜单挂起错误，修正PC-E模拟中的TOC选择的问题，修正WS模拟中SRAM存储错误，修正按键设置问题等。目前e[mulator]已经能够模拟的主机包括PC-E、WS、GB、FC，其中对PC-E CDROM2的模拟尚不完善。

下载地址为http://dev-e.sakura.ne.jp/files/081fix.7z。

## NEOGEO Emulator频繁更新

上辑我们报道过的PSP用NEOGEO街机模拟器NEOGEO Emulator for PSP最近开始频繁更新，分别于6月29日、6月30日、7月3日、7月4日、7月7日和7月8日发布Beta 2.2、Beta 3、Beta 4、RC1、RC2、V0.1、V0.1.1、V0.1.2、V0.1.3等多个版本。修正了Z80 CPU切换时出现的错误，修正计时器问题，加入显示游戏名称的功能，提升游戏运行速度等。

下面说说NEOGEO Emulator for PSP的基本用法。游戏时首先要将NEOGEO的BIOS文件neogeo.zip放到roms文件夹里。游戏ROM文件不需要解压缩，可以直接使用在电脑上Mame模拟器中能够运行的文件。如果像《战国传承》、《忍者格斗》、《怪兽之王》、《音速战机》等容量比较小的游戏，只要将文件直接拷贝到roms文件夹就可以。而如果要运行《合金弹头》、《格斗之王97》等之类的大型游戏，还要在电脑端生成Cache文件。否则在PSP端解压ROM时会提示出错。在NEOGEO Emulator for PSP的文件包中提供了生成Cache文件的程序。程序位于converter目录下，运行romcnv.exe后会弹出文件选择对话框，选择好ROM文件后，程序会在converter/cache目录下生成Cache文件，然后将游戏ROM文件拷贝到记忆棒roms文件夹中，同时将Cache文件拷贝到记忆棒cache文件夹即可。注意，ROM文件和Cache文件一定要保持同样名称哦。

游戏时按L键进入系统菜单，Game configuration是游戏设置，可以对机器区域(Machine Region)、画面比例(Stretch Screen)、自动跳帧(Auto frameskip)、是否显示FPS(Show FPS)、音量大小(Sound Volume)、CPU频率(PSP Clock)等进行设置。按○键确定选项，按×键返回。游戏默认的按键设置为按Select键投币，按Start键开始，×、○、□、△键则分别相当于街机的A、B、C、D键。我们也可以通过Key configuration选项对按键进行自定义。

NEOGEO Emulator for PSP能够运行的游戏不少，游戏的画面贴图没问题，声音也基本正常，速度也还不错。不过像《格斗之王97》等某些游戏不支持声音，《格斗之王2003》、《SNK VS Capcom》、《合金弹头5》等游戏也还不能运行，希望以后能加入对更多游戏的支持。

V0.1.3版下载地址为

http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/ngepsp_013.zip。

## NEOGEO模拟器新版发布

NEOGEO Emulator for PSP的同门师兄NEOGEO CDZ Emulator for PSP也于7月8日推出V0.5 beta、V0.5 beta 2版。新版修正watchdog错误，对存档功能做了改进，加入对光栅效果的支持，加快部分游戏的运行速度等。

V0.5 beta 2版下载地址为http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp/files/ncdzpsp_0.5_beta2.zip。

## PSPCAP32新键盘映射文件发布

Loic Daneels于7月4日发布了PSP用CPC计算机模拟器PSPCAP32全新的键盘映射文件。使用新文件可以支持超过470个CPC游戏。



店铺余志&3DM-SMV

下载地址是ttp://zx81.zx81.free.fr/public/psp/pspcap32/kbd/keyboard-files-6.rar。

## NesterJ发布V1.20 beta2版




PSP上最好的FC模拟器NesterJ for PSP于7月9日发布V1.20 beta2版。新版在使用图像处理器时能够提升20%的渲染速度，修改单人游戏模式时的声音进程等。NesterJ for PSP已经支持通过无线联网进行双人游戏，方法是打开PSP的无线网络开关，将两台PSP的频道设为一致。其中一台PSP先在模拟器菜单中选择Wifi Network Play(Adhoc)选项发出联网请求，出现sceNetInit(done)的信息后，另一台PSP接受请求，就可以开始联机游戏了。目前网络功能仍在继续开发中，还不是很稳定，另外如果在联网游戏时不使用跳帧则需要将CPU频率调整为333MHz。

下载请到软件官方网站，网址是http://rukapsp.hp.infoseek.co.jp。

## 完美的PSP用N64模拟器即将出炉？

虽然现在PSP上已经有Daedalus PSP和Monkey 64两款N64模拟器，但两款模拟器的运行效果都不尽如人意。最近一位叫ZoMbi146的玩友宣布将把电脑上的N64模拟器UltraHLE移植到PSP上来。该模拟器将会为某些游戏单独优化代码，可以让《塞尔达传说64》、《超级马里奥64》等游戏全速运行。究竟ZoMbi146是否会为我们带来惊喜呢？让我们拭目以待吧。

## ScummVM for PSP发布V0.9.0版

PSP用的老式电脑游戏模拟器ScummVM for PSP于6月下旬推出V0.9.0版。新版在功能对话框中加入字母设置，修正引擎的诸多错误，修正游戏代码的检测错误等。

新版下载地址是http://prdownloads.sourceforge.net/scummvm/scummvm-0.9.0-psp.zip?download。




# 自制软件

## Glyph Media Manager V1.55版推出

Xeno制作的电脑端PSP媒体文件管理软件Glyph Media Manager在7月8日推出V1.55版。新版修正Runtime9错误，修正音乐文件添加ID3v1标签时崩溃的问题，修正数据路径不能存储到设置的问题，修正中间方格不显示数据项目的问题，修正Add.zip运行错误等。Glyph Media Manager能够方便的在电脑上管理视频、音频文件并将其传输到PSP中，作者希望程序以后能代替索尼官方的媒体管理软件。

下载请到软件官方网站，网址为http://xenosoft.90megs.com。

## XviD4PSP新版发布

电脑上的PSP视频转换软件XviD4PSP分别于7月3日、7月4日、7月5日、7月6日推出V4.001、V4.003、V4.004、V4.006等多个版本。新版改进不少，加入保存AVS脚本的按钮，修正自动裁切的错误，加入对DVD VOB文件的支持，修正AC3 ACM的装载错误，加入对MPG格式的支持，修正AVI视频中AC3声音丢失问题，修正对DIVX文件二次编码的错误，加入自动检索DVD光盘的功能，加入多个文件选择功能，为DVD文件加入标题和音轨选择，支持XVID编码输出，加入DVR-MS文件导入功能，提升AVI视频的质量，修正MP3音乐编码错误，修正MP4文件创建问题，lame_enc.dll版本升到V3.96.1，修正加入视频文件的错误等。XviD4PSP不仅能将AVI、DIVX、WMV、VOB等格式的视频转换为PSP可以播放的

MP4，还可以转换为高清晰的PMP、AVC格式PMP等，可以说是目前最强的PSP视频转换软件之一。

V4.006版下载地址是http://dl.qj.net/dl.php?fid=8642。

## X-Flash发布V10版



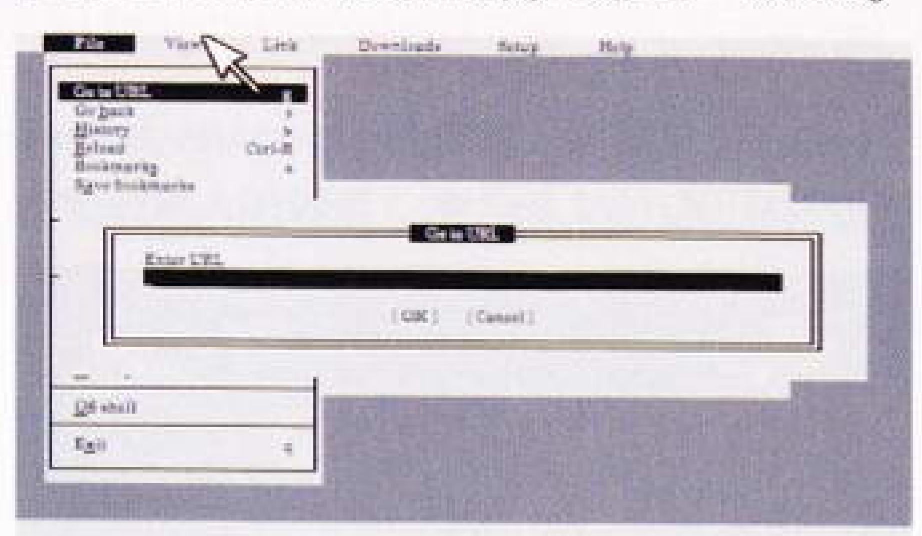

PSP上的系统更改软件X-Flash于7月5日推出V10版。新版加入在XMB系统界面中改变和恢复音效的功能，加入一键复位功能，能够从闪存中删除MP3音乐，加入用户自定义的音乐图标，提升了运行速度等。X-Flash可以更改1.5版PSP的开机画面、音效、图标等信息，让你的PSP更具个性，但存在一定的危险性。

下载地址为http://www.maxconsole.net/?mode=news&newsid=8218。

## Links新版公布

PSP用网络浏览器Links于7月3日推出了2.1-pre22 r1206版。新版采用基于Linux系统的缓存驱动，能够直接访问显存，解决了一些图片的显示错误；使用Danzeff提供的VRAM版本能更好的释放内存等。Links的功能一应俱全，如果你不喜欢PSP自带的网络浏览器，可以试试这个。

下载地址为http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=166538。




## PSIX将免费提供

PSP上的操作系统PSIX在4月份推出新版




本后终于又有了新消息。作者已经将软件名称定为PSIX Exis，并且将会免费提供。而先前只有付费用户才能优先得到升级版本。Fluff宣布下个版本的软件将会支持UMD游戏的直接运行，并且可以运行需要2.6版固件的UMD游戏，另外音乐播放器也将加入文件列表功能，可以读取和存储列表等。PSIX的界面非常华丽，期待新版本快快推出吧。

有兴趣的朋友可以关注软件官方网站，网址是http://www.lostnovice.com。

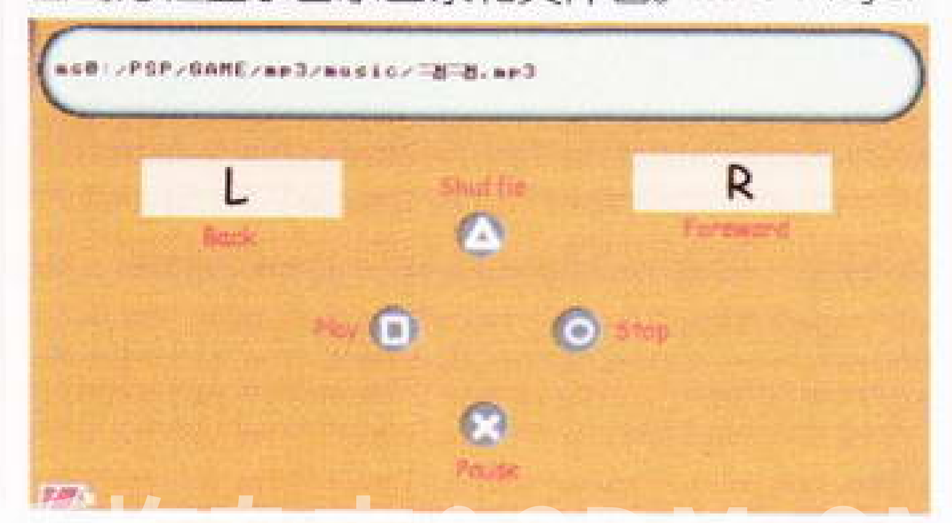
## IR Shell用Mac OSX驱动放出

使用苹果公司Mac OSX的朋友有福了，Dagowatt放出iR Shell专用的Mac OSX版驱动，让你在Mac OSX操作系统上也能通过USB传输线或者无线网络在PSP和电脑间电脑互传文件。

USB驱动下载地址为http://wattks.uw.hu/Mac/programok/usbhostfs_MAC.zip，无线网络驱动下载地址为http://wattks.uw.hu/Mac/programok/nethostfs_MAC.zip。

## 新MP3播放器推出

虽然PSP拥有MP3播放功能，但仍有很多软件作者对音乐播放软件的制作很有兴趣，这不又一个全新的MP3播放器出炉了。软件的名称叫MP3 Player，播放界面非常直观。不过它并不能播放记忆棒PSP/MUSIC目录中的音乐文件，用户必须将文件放入软件目录下的的MUSIC文件夹中才可以播放。播放音乐时，上面的方框显示音乐目录和文件名。MP3 Player





梅杂志&3DM-SMV

只能显示英文，中文文件名的话会显示为乱码。按L、R键选择上一首或下一首歌曲，按□键开始播放，按×键暂停，按○键停止播放，按△键随机播放。

下载地址是http://www.filelodge.com/files/room31/864890/mp3.zip。

## PSP Filer发布V0.9版

PSP用文件管理工具PSP Filer于6月30日推出V0.9版。新版修正内存存储错误，加入WAV音乐文件的回放功能，修正ramdisk中文件重命名的错误，修正图片放大、缩小时的显示错误等。

软件下载地址是http://www.geocities.jp/mediumgauge/filer0.9.zip。

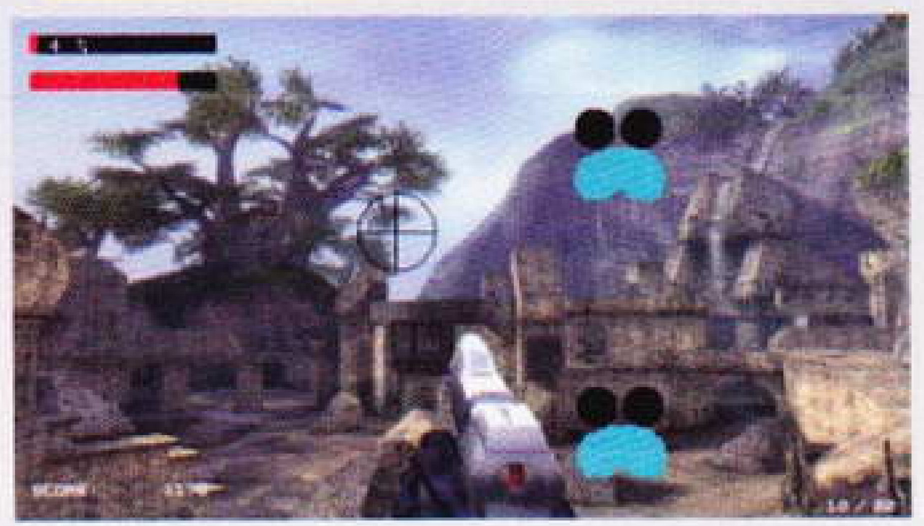
## CoolPlayer放出新版

国人cooleyes_lf制作的PSP用APE音乐播放软件CoolPlayer于6月27日和7月6日再次放出三个新版。新版修正播放Flac时的错误参数，加入对wavpack格式的支持，加入自动待机功能，增加了对AAC和OGG的支持等。

下载地址是http://www.cngba.com/thread-16055334-1-2.html。

# 同人游戏

## 《Shootout》推出



PSP上的射击游戏《Shootout》于7月7日推出V0.1版。《Shootout》的作者是Harry1，游戏采用3D背景，看起来立体感很强，但操作方式却是2D的。玩家用摇杆控制准星去瞄准，按×射击，当能量槽满后，按R键可以发射散弹。

下载地址是http://rapidshare.de/files/25237542/Shootout_01.zip.html。

## 《Snake》新版推出




PSP上的贪食蛇游戏《Snake》于7月上旬发布新版，作者加入新的级别，改变了颜色，还加入新的图标。游戏分为1.5版PSP可以直接运行的版本和Lua语言版本，大家可以根据需要选择。

下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=8572。

## Beats of Rage支持新游戏

PSP上的自制游戏平台Beats of Rage最近又有新游戏支持，这款游戏是大家都熟悉的动作版《美少女战士》。游戏在PSP上能以全屏显示，手感和画面都不错哦。

下载地址为http://smgames.sailor-games.com/downloads/sm_plus/smp_genesis/psp/SMPG_PSP.rar。




## 《Bomberman Arena》推出V0.957b版

PSP上的炸弹人游戏《Bomberman Arena》于6月28日推出V0.957b版。新版加入踢炸弹的




店梅杂志&3DM-SMV

设定，炸弹人死后携带的物品会掉落，加入"HURRY UP!"的提示，在暂停菜单中加入回到游戏、重新开始游戏、退出游戏的选项等。

1.5版PSP用版本下载地址为http://pwp.netcabo.pt/0341411801/bomberman_arena_v0.957b_fw_1.5.zip，1.0版PSP用版本下载地址为http://pwp.netcabo.pt/0341411801/bomberman_arena_v0.957b_fw_1.0.zip。

## 《Jump Gunnar, Jump!》V1.2版发布



PSP上的动作游戏《Jump Gunnar, Jump!》于7月8日推出V1.2版。新版包括30个关卡；加入门的设定，门分为绿色、红色、蓝色、黄色，玩家需要找到钥匙去开启；加入新的敌人；加入新的音效；加入程序图标；能够使用防护罩；修正打开盒子的错误等。游戏中玩家要操纵可爱的小绵羊去吃各种水果，按×跳跃，按○射击，按△键投掷炸弹。

游戏分为PSP和Windows两个版本，下载地址为http://www.pspsmm.com/viewtopic.php?t=489。

## 《PSP Revolution Anime Style》公开




虽然Konami好一阵子没有出《DDR》的新作了，但《DDR》的热潮在玩家们中间一直不减，这不，又有朋友将《DDR》游戏搬到到PSP上来。《PSP Revolution Anime Style》的最大特点是以我们熟悉《幽游白书》、《钢之炼金术士》、《新世纪福音战士》、《犬夜叉》四部动画为蓝本制作。游戏中我们不仅能听到熟悉的动画歌曲，还能看到可爱的动画人物。游戏标题画面，在Option选项中能对主题(Themes)、CPU频率(CPU Clock)、是否显示FPS(Show FPS)进行调整，按×确认选项，按△键退出。在选歌界面，按□键能对速度进行调整，有四个级别。游戏时，按R键回到选歌界面，按L键回到标题画面。至于游戏方式和传统的《DDR》一样，随着音乐节奏按PSP的十字方向键就可以了。

下载地址是http://dl.qj.net/dl.php?fid=8627。

PSP刚降级没几天，市场上的2.5版PSP的价格就开始上涨了。那些早前以1300元的低价购入PSP的朋友可真是幸福啊。随着PSP降级的成功，相信会有更多优秀的软件涌现出来，一起期待吧。




话梅杂志&3DM-SMY

文 ZinniaSun 编 LIKY




# 降级！你准备好了吗？

## ——PSP 2.5/2.6降级教程

最近，随便打开一个游戏论坛，置顶贴都一定有“PSP 2.5/2.6降级指南”之类的字样。继去年2.0降级事件之后，PSP迎来了第二次降级大潮，这次的主角是曾经坚如壁垒的2.5/2.6版本PSP，由国外黑客高手Dark_AleX制作的降级软件，让2.5/2.6的PSP成功降级到1.5，通过降级软件实现PSP零成本破解无疑让每位玩家听了都感到兴奋不已！一直关注于高版本破解的小Z也在第一时间对手头FW2.6版本PSP进行降级尝试并成功，并于Levelup论坛上放出了第一手的降级指南和降级傻瓜包，供各位玩家们参考。经过不断地修改和对回帖的整理，现在将更详细的资料带给大家，希望各位打算降级或是已经降了级的朋友都能从这篇文章中得到帮助，然后站出来一同为广大玩家们服务吧！

**注：以下文章若无特殊说明，采用“2.0+”、“高版本PSP”等字样均不包含2.7、2.71或更高版本的PSP系统！2.7及其以上的版本现在均无任何降级方法！**

## PSP2.0+破解关键事件回顾

提起FW2.5/2.6版本的降级，那可真称得上是风风雨雨，经历了不少的波折。最早发布FW2.01版本就是为了堵住Tiff溢出的程序Bug，制止玩家使用EBOOT Loader(该软件也正是这次解救FW2.0+ PSP的eLoader软件的前身)运行降级软件的行为，可由于2.01版本的固件除了防止降级以外，却没有任何对于PSP系统功能上的拓展，因此对玩家而言，根本没有任何诱惑力。于是，经过一段时间的酝酿，Sony终于发布了FW2.5版本。加入了诸多功能的FW2.5版诞生不久，就有许多新游戏开始加入了对这个新固件版本的判断，强制玩家们进行固件的升级。之后诞生的FW2.6版本与FW2.5相比并没有在系统加密上做太多的更新，只是在系统功能上再次作出拓展，并且由于网页浏览器中加入了对简繁体中文的支持，导致国内很多FW2.5、甚至2.0版的玩家，都进行了这次固件的升级。

而要说起进入FW2.0+时代后的固件破解，那可真称得上是举步维艰。已知的所有漏洞都已经被补上，各个破解小组和Hack高手们只能如同大海捞针一般重新寻找突破口。在长久的时间里，各种PSP告破的真假消息也是络绎不绝，直到《横行霸道 自由城故事》(以下简称《GTA LCS》)存档漏洞被发现，才终于为PSP高版本固件破解指明了方向。在万众期待下，eLoader v0.95 beta版本也于2006年1月28日——也就是我们华人传统节日“春节”之际放出，为FW2.0+固件运行自制程序打开了新的窗口！但经过半年的更新，eLoader发展还是相当缓慢，始终处于User Mode的保护模式下，无法对Flash0、Flash1进行数据改写就



无法实现降级，或者对Devhook这些需要调用PSP底层资源的软件支持，软件的开发者Fanjita也曾差点放弃新版本的开发。当然，借着《GTA LCS》存档漏洞的发现，也有不少伪降级、视频不断从各网站、论坛中放出，几乎每隔两个月左右就要掀起一次讨论的热潮，然而潮退了，迷雾散了，最终也就都不了了之了。5月份，破解方面的灰色时光与热情激烈的E3大展正好形成鲜明的对比，而就在全世界玩家都沉浸在E3大展所带来的震撼与喜悦之时，首款PSP直读芯片却冷不防给玩家火热的心又洒上了一瓶烈酒。

由于我们这次的主角是降级程序，因此小Z就简单在这里分析一下直读芯片的劣势（至于其他详细情况会在文章结尾讨论）。首先，直读芯片的价格昂贵，并且需要一定的动手能力，如果找JS安装肯定又会收取额外的安装费用，与降级软件这种零成本而实现几乎相同功能的方式是不具备可比性的；另外，直读芯片的兼容性有待考究，如今PSP主板型号已经至少诞生3个版本，新版本诞生都会在硬件上做一些相关的改动，系统固件同样也在不断更新，因此我们很难保证花几乎一台NDS的钱买来的直读芯片，能够满足手头上PSP的硬件要求，而且还要担心会不会又出个新版本固件导致直读芯片无法使用；最后，从Sony近年来的举动完全可以确定，大陆行货PSP必定会在不久的将来正式上市，对于打算购买行货的玩家来说，使用直读芯片而导致因私自拆机失去保修的待遇，无疑也是不小的损失。所以，综合以上原因，大部分玩家还是更愿意选择零成本的降级方式，不需要拆机，不损失正常功能，而且还能继续重新对固件升级，何乐而不为？经过了漫长的等待，终于在六月底的炎炎夏日、暑假将至之际，我们迎来了伟大的高版本降级程序！

## 降级软件横空出世！

六月刚刚走完了一半，小Z就在网络上忽然看到一个号称为PSP高版本降级的软件，鉴于一个半月前的神秘降级程序引来的风波（最后还是由eLoader的现任开发者Fanjita一口否定才画上了句号），因此很少有人敢再拿这种来路、背景都无法确定的降级软件开玩笑。但总还是会有第一个吃螃蟹的人，吃完后还怀泪吐了个结果——中“镖”了，又一台小P光荣地为降级事业而献身。于是第二天，也就是6月25日，eLoader的官方网站上就贴上大大的一个标题——“假降级”，Fanjita声明此软件与eLoader的开发者无任何关系，并且再次敬告玩家们现在还没有能够实现FW2.0+系统降级的软件。Fanjita这次的言语可没能为这场即将席卷全球的风暴画上句号，该降级软件的作者并没有放弃降级程序的开发，很快又放出了降级程序的第二个版本，而且更难能可贵的是他还将程序的源代码也一同贴在网上，供大家参考。一夜之间，世上又多了两台砖头机，但同样也多了一台宝贵的FW1.50版本PSP！虽然已经有了降级成功的先例，但作者考虑到降级软件的危险性，还是很快就移除了该版本的下载链接，并声明更加稳定的新版本很快就会奉上。暴风也就从此开始了。

之后V4版本的发布已经是6月28日的事情，这个版本的诞生基本上才正式确立了这个伟大的降级软件的真实性。许多热心的网友开始进行测试，成功的比例已经达到一半。此时软件的作者Dark_AleX已经注意到了降级软件对于TA-082的不良反应，明确声明不建议TA-082主板机型以及出厂即为FW2.5、FW2.6版本PSP对该软件进行测试。首款PSP直读芯片都无法在TA-082型号PSP上运行，就足可见该版本对于硬件改动之大了。而从

另一个方面证实这款软件真实性的还在于实模式访问方式告破，当日采用eLoader引导FW2.5、FW2.6 PSP终于可以访问实模式，由hitchhikr制作的FW2.6资源开拓的概念证实demo(试用、测试之意)程式也已经对外发布，还协同Fanjita等诸多破解高手开始了这项技术实际应用方面的研究。既然实模式已经宣告破解，那么降级的成功当然存在可能！这个消息实际上大大促进了网友们对于Dark_AleX开发的这款降级软件的信任。由此，很多国外论坛中胆大的朋友再次鼓起勇气，开始进行测试工作！这次测试的结果是令人兴奋的，这款软件真的实现了对TA-082主板型号以外PSP的降级！

在V4版公布后第三天，Dark_AleX再一次移除了该版本二进制程序文件(也就是PSP可执行程序部分)的下载链接，只留下了程序源代码的下载，国内论坛上开始出现降级的消息，也基本是在这个时期，一些国内知名论坛甚至有网友自行编译了V4版源代码，放出下载地址，甚至有玩家宣称自己降级已经成功。这款软件真正在国内开始流行，则是在6月30日V5版本发布之后的事情。由于网友们不断地验证，降级软件的真实性也越来越得到肯定，连Fanjita也不得不在eLoader官方网站上重新确认了这款降级软件的真实性，小Z自己也是在这时使用V5版本为自己的FW2.6 PSP成功进行了降级，降级后的PSP再升级、使用UMD、Wi-Fi都没有任何问题，而且Mac地址也没有变化，可以运行包括Devhook在内的各种自制软件，效果相当完美。之后该程序还于7月2日发布了最终版，加入了对外接电源的验证，并取消了降级日志，使降级程序能够顺利地在32MB记忆棒上完成。另外，西班牙一位名叫Xtrusion的网友还在最终版基础上制作了Easy Downgrader版本，在程序中加入了对TA-082鉴别方法，以及操作步骤的文本和语音说明，并采用了Windows自动安装程序来完成软件向PSP的拷贝过程，使网络上自制软件的新手也能完成整个操作过程。介绍了这么多题外话，现在就让我们来看看整个降级过程的详细操作步骤吧！




▲Easy Downgrader发布时贴在Blog里的广告。

**友情提示：希望通过阅读本文进行降级的玩友们，请一定在降级前仔细阅读以前的直读芯片介绍，有需要帮助的欢迎拨打QQ：8711601或加入“小Z的答疑群”：13083441，或在Levelup发求助贴及短消息，与大家讨论后再进行降级操作。另外，降级属高风险性行为，如发生任何问题导致PSP无法正常开启等严重后果，本文作者及《掌机王SP》将不承担任何责任！**

## 降级，你准备好了吗？

下面，我们首先以官方版本的降级程序来介绍进行降级所必须的条件。以下用到的所有软件可以去Levelup论坛http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=260280&page=1进行下载。

**采用官方降级程序需要下载如下软件：**

1.FW1.50版本上需要执行的降级准备程序。

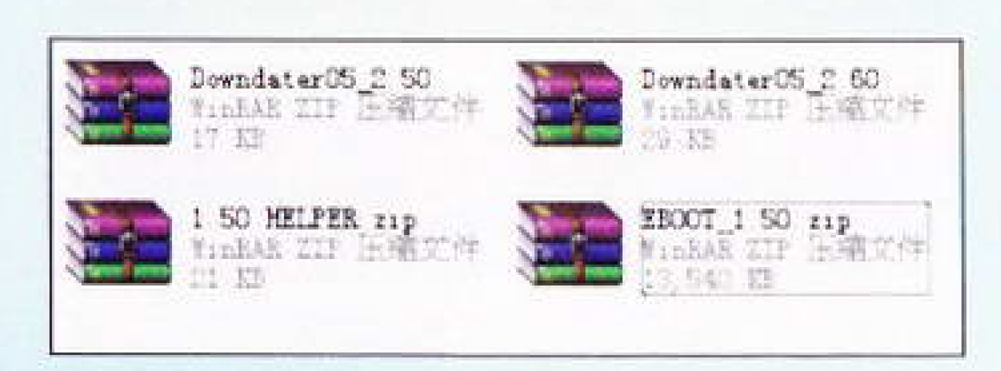
2.北美版PSP FW1.50升级文件。

3.eLoader 0.97版。

4.eMenu 0.1版(推荐使用，它可以让你的eLoader运行更稳定)

5. 1.50降级辅助文件。最终版已经将这个文件打包在里面，只有V5版需要单独下载。

6.FW2.5/2.6降级程序。V5版本的降级程序需要选择适合自己PSP版本的文件下载，而最终版已经不需要区分2.5和2.6的系统。




▲V5版本降级程序的几个主要文件。



话梅杂志&3DM-SMV

| 根据以上软件，我们需要的硬件 | |
|---|---|
| 硬件 | 注释 |
| FW1.50版本PSP 1台 | 可以是包括FW2.0降级而来的PSP，但最好不要使用采用本降级程序得到的FW1.50版本PSP。 |
| 记忆棒1条 | 最好大于32MB，使用最终版降级程序的用户才能使用32MB记忆棒。(V5版本降级程序执行后生成的一大堆日志文本可能会超过记忆棒容量……) |
| 《GTA LCS》UMD光盘1张 | 必须是可运行eLoader的版本，鉴别方法下面单独说明。 |
| FW2.5/2.6版本PSP 1台 | 必须非TA-082主板PSP，鉴别方法下面单独说明。 |

## 关于傻瓜包的说明

由于需要一台FW1.50版本的PSP，为很多需要降级的网友造成了麻烦。其实整个降级过程之所以需要FW1.50的PSP，只是为了通过它运行降级辅助程序为北美版PSP FW1.50升级文件解密，解密后生成的1.50版本固件原文件则用来供2.5/2.6版本PSP降级使用。因此实际操作中，只要获得了解密后的1.50版本固件原文件，整个降级过程就不再需要用到FW1.50版本PSP了。由于涉及法律问题，Dark_AleX并没有为我们准备好1.50版本固件原文件，而网络上的傻瓜包正好为大家解决了这一难题(小Z也制作了基于V5版本降级程序的傻瓜包，欢迎大家去Levelup论坛下载)，有了它，你不再需要FW1.50版本PSP，也不再需要下载eLoader、北美版PSP FW1.50升级文件和FW1.50降级辅助程序这些复杂的东西，下文中的降级操作方法也只需要格式化记忆棒后，将傻瓜包安装到记忆棒，按照2.5/2.6降级操作部分来做，而直接略去1.50降级准备以及其他繁琐的部分。

## 关于如何鉴别可用《GTA LCS》UMD光盘的方法

由于降级程序的启动需要用到eLoader，因此我们首先就需要拥有一张能够启动eLoader的《GTA LCS》正版UMD光盘。早期的《GTA LCS》都能用来启动eLoader，因为它存在存档漏洞，可以通过这一漏洞，使高版本PSP通过读漏洞存档来运行自制软件。而在eLoader诞生后，RockStar小组也意识到这一问题的严重性，因此这之后发布的《GTA LCS》都打上了存档漏洞补丁，碰到这样的《GTA LCS》光盘连eLoader都无法启动，就更别指望用它来降级了。因此，能否找到运行eLoader的《GTA LCS》UMD光盘也就成为前期准备的一个关键！根据网络上各种消息统计出以下几个识别关键点：

1. 包装的后面印有“2005”的年份字样，而非“2006”的字样(即使“2005”版的也依旧有部分无法进行降级)；

2. 包装的脊部(就是包装的侧面)手柄图标下方的字样，欧版印有“ULES-00151＃”可以用来降级，而印有“ULES-00151＃2”字样的就无法启动eLoader了，美版印有“ULUS 10041”字样的也可以用来降级，对于买没有包装的二手货玩家，可以留心UMD盘面印刷的字样，在PlayStation的图标下方也同样能找到这些字样。



▲注意包装脊部的版本信息字样。



▲这里可以清楚地看到“ULUS 10041”的字样。

3. 依旧是在包装的脊部，如果印有红色圆

话梅杂志&3DM-SMV

环围住的“18”标志，则表示该版本可以用来降级，反之，如果包装的脊部没有这个标志，恐怕就无法用来进行降级。

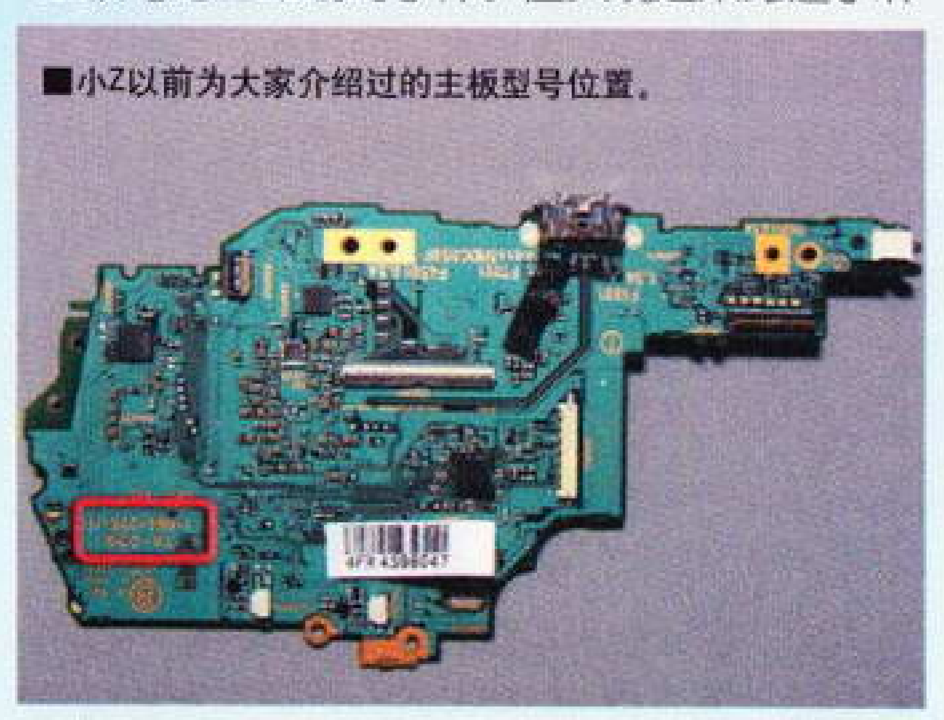
4.将《GTA LCS》光盘放入FW1.50版本主机UMD中，如果显示的升级文件版本为2.0则有可能进行降级，显示2.6版本升级包则无法进行降级。

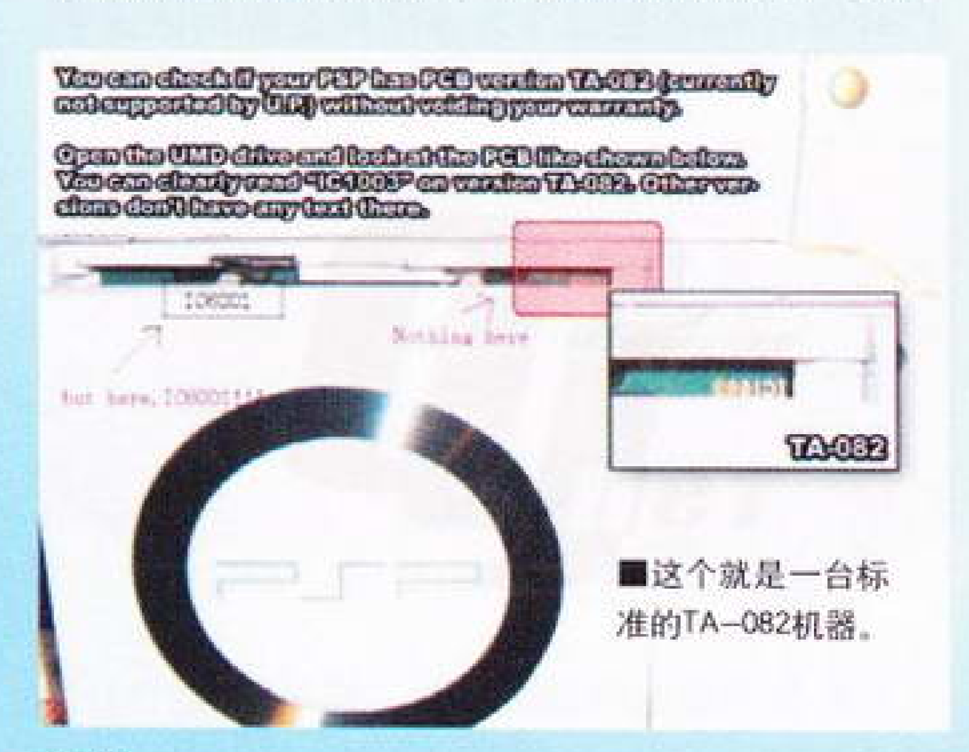
总结了这么多，希望大家在购买降级用《GTA LCS》光盘时能够注意，最好当然是找降过级的朋友借一张，让我们一同来发扬网络上互帮互助的优秀品德吧！另外提一句，2.7及更高版本PSP之所以无法采用此方法降级，首先就是因为固件本身修补了《GTA LCS》的存档漏洞，并且迄今为止还没有找到任何可以运行自制软件的方法。

## 关于如何鉴别你的小P是不是TA-082

在《掌机王SP》41辑的栏目中，小Z就介绍过何谓PSP的硬件版本，以及现存的TA-079、TA-081和TA-082主板的一些特征，如今又要把这个话题拉回到我们这次的栏目中。再一次强调，现在的降级程序，只能对TA-079和TA-081主板型号的PSP进行降级，而对于TA-082主板无可奈何，使用后PSP将无法开启！下面我们就来说说如何辨别TA-082型PSP。

最原始的辨别方式当然就是拆开机器来看主板电路上印刷的字样。但实现起来却过于麻烦，还要有非常强的动手能力作基础。根据使用U.P.(Undiluted Platinum直读芯片的简称)的玩家们总结的经验，现在给大家介绍一条简单的判断法则：打开PSP主机UMD光盘盖，然后用几乎与PSP上表面平行的目光向里面望，如果右上角印刷有倒着的“IC1003”字样，那么就能确定其主板为TA-082型，无法进行降级。早期日版的机器上向里看去什么都没有，基本属于TA-079型，很可能是可降级的版本。如果UMD光盘盒内只有左侧印有“IC6001”的字样(尤其是港版、台版PSP)，基本上也可以顺利降级。而左侧印有“IC6001”字样，右侧印有“IC1003”字样也是TA-082，不可降级。


■小Z以前为大家介绍过的主板型号位置。



■这个就是一台标准的TA-082机器。



■这个是小Z自己的早期日版PSP。

也就是说，只要出现了“IC1003”的字样就不要试图降级，基本上确定是属于TA-082类型，而对于没有“IC1003”字样的PSP，根据网络上的统计，也只能保证90%左右的降级成功率。因此还是希望大家谨慎决定，并且谨慎操作。另外，如果你的小P本来就是1.0/1.50或2.0版本，而自己升级到2.5/2.6版本固件，那么降级基本上一定成功，因为这些出厂版本的PSP并没有TA-082版。而出厂即为2.5/2.6版本(尤其是2.6版本)PSP的玩家，一定要严格按照上面的标准来判断是否属于TA-082，因为这个主板型号的PSP就是在这两个版本的固件诞生后才开始生产的，也许正如小Z的猜测，对于做过硬件设计改动的TA-082主板型号PSP，也许就根本没有适合它的1.50版本固件的存在，想对它降级，那就只有等黑客们修改出一个适合它的1.50版本固件了。



话梅杂志&3DM-SMV

# 降级程序严格操作说明

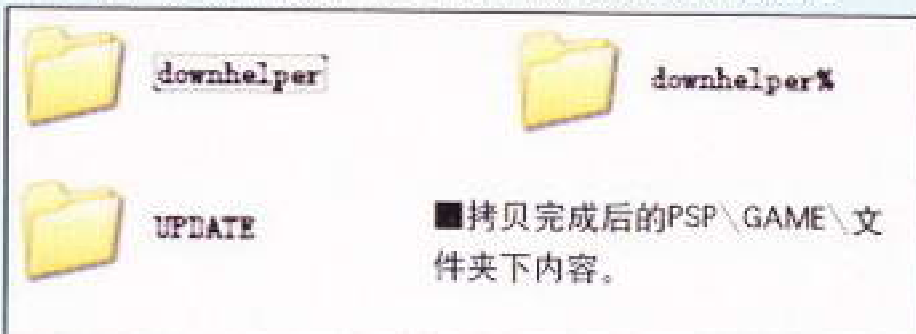
在做好所有前期准备，并确认你的PSP不是TA-082型号后，我们就可以开始降级操作了！这里以V5版本降级程序的使用为例(现在网上降级成功最多的就是使用的这个版本，最终版与其过程基本相同，不同的地方我会括号说明)。小Z自己的PSP是由PSP1.0版本升级到2.6版本的，因此内部主板型号为TA-079，编号为日版PSP1000，借到的FW1.50版本PSP也基本上是相同硬件版本和编号，记忆棒采用Sony组棒2.0GB，《GTA LCS》为美版ULUS 10041，游戏附带2.0版本固件升级包。

在降级过程开始之前，首先推荐用PSP将记忆棒格式化掉(格式化选项在系统最左边Setting→System Settings→Format Memory Stick，不过记得格式化前先将记忆棒上的游戏存档等文件备份在电脑上)，尽量保证里面没有多余的内容。然后记得检查PSP电量充足，尤其使用最终版降级程序的玩家，不插外接电源是无法开始降级的。做好一切准备后，完整的降级过程分为两大部分，分别是在FW1.50的PSP和2.5/2.6固件版本PSP上完成。



## 1.50版本降级准备

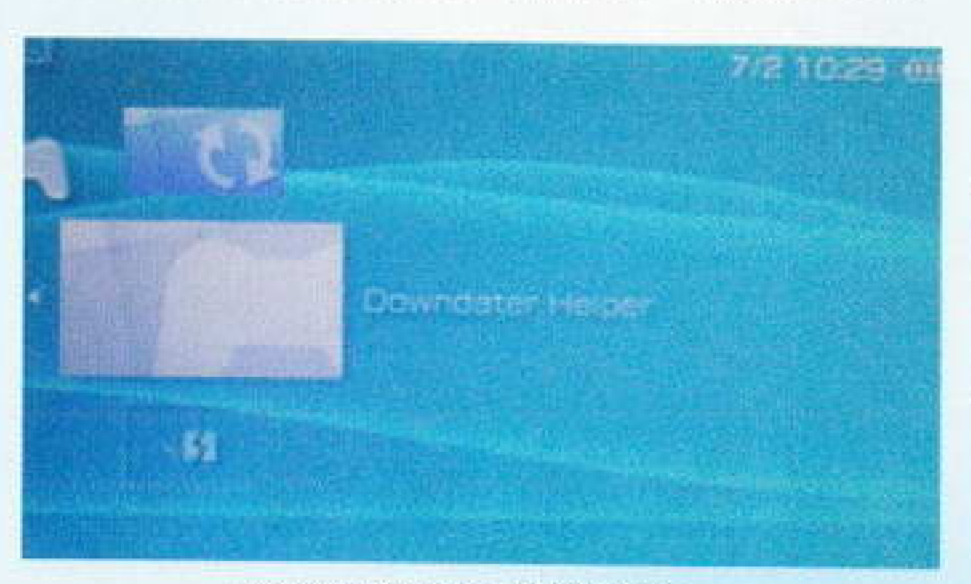
1)将下载下来的1.50 HELPER软件解压到格式化后的记忆棒下PSP\GAME\ 的文件夹下，确保文件夹下会有downhelper和downhelper%两个文件夹(压缩包中src的文件夹下是源代码，没有什么特别的用处)。



■拷贝完成后的PSP\GAME\文件夹下内容。

2)将下载到的北美版1.50固件升级文件放在PSP\GAME\UPDATE的文件夹下，确保文件夹下有EBOOT.PBP的固件升级文件。

3)在PSP系统菜单下选GAME→Memory Stick，执行Downdater Helper程序。程序进入后屏幕会变为黑色，并刷出一大堆英文代码。这个过程实际是在Dump 1.5机器的flash，并解密升级包一些.prx升级文件，大约等待5分钟后刷新完毕，程序自动退出。



▲Downdater Helper的程序图标。

4)在电脑上查看记忆棒内容，根目录下会出现一个新的DOWNDATER文件夹，里面应该有如下内容：



▲执行Downdater Helper程序后的记忆棒根目录。

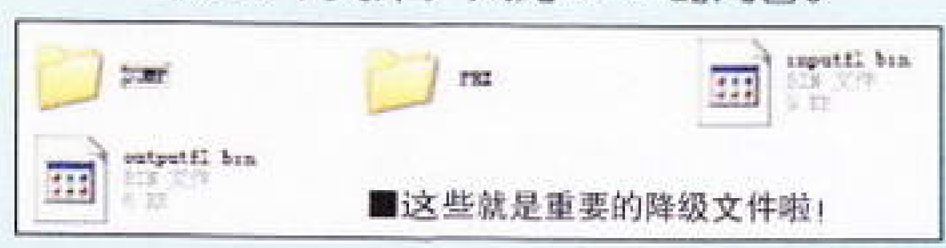
DOWNDATER\DUMP\（包含Dump下来的1.50系统固件原文件）

DOWNDATER\PRX\（包含固件升级用的.PRX文件）

DOWNDATER\inputfl.bin

DOWNDATER\outputfl.bin

一共220个文件，大约13MB的内容。



■这些就是重要的降级文件啦！

下面是2.5/2.6上执行的降级步骤，在执行前建议删除掉2.5、2.6下的PSP网络连接设置等多余设置，否则降级后需要拔电池放电。

诺梅杂志&3DM-SMV

## 2.5/2.6降级过程

1)直接从FW1.50 PSP中取出刚刚的记忆棒，插在2.5/2.6版本PSP上。用USB连接线将PSP连接到电脑上，执行下载的eLoader 0.97自动安装程序，安装eLoader(注意在存档选择中要勾选自己《GTA LCS》语言版本的存档文件，实在不知道就把全部选项都勾上)，然后安装eMenu(推荐)。

2)解压2.5或2.6版本的降级程序，解压密码是：I_USE_AT_MY_OWN_RISKS，然后在PSP\GAME下创立一个DOWNDATERTEST文件夹，将解压后的EBOOT.PBP放在里面。




■让小P的PSP\GAME下只有DOWNDATERTEST文件夹！

3)在确保记忆棒根目录下有刚刚在1.50执行HELPER后生成的DOWNDATER文件夹的情况下，放入《GTA LCS》光盘，启动，进入到eMenu的界面，执行DOWNDATERTEST。




▲启动eMenu后，执行DOWNDATERTEST程序。

4)启动后PSP会进入黑屏状态，记忆棒的灯不断闪烁，在经过大约4分05秒记忆棒反复读写的时间后，PSP会自动重启，这时如果再次出现系统画面，基本上降级就成功了。如果在记忆棒读写完毕后完全黑屏，则表示降级失败，又一台砖头机诞生了……

5)有个别机器降级后可能出现版本显示2.01的现象，这时只需要找个Wab Version Changer的软件将版本信息修改成1.50就可以了。

6)降级成功后，一般都会进入一个显示一堆文字的系统文件错误画面，按掉这个画面后，需要重新选择语言、输入名称……就好像刚出厂的小P一样，需要重新设定信息。完成这些过程后，又一台1.50版本的PSP就顺利诞生啦！(降级后如果出现PSP不读取UMD的现象，可以将电池取下，放电半小时左右便可恢复。)

▲降级成功后进入的系统设定错误界面。

**采用最终版进行降级的玩家，只需要注意在2.5/2.6降级操作部分注意以下三点：**

1)降级程序运行前必须保证PSP接通外接电源；

2)无需再关心你的系统版本是2.5还是2.6，因为最终版不区分两个版本的降级程序；

3)可以使用32MB记忆棒进行降级，因为去掉了降级日志，所以无需记忆棒上有过多剩余空间就可以进行降级。

**理解了降级的整个过程，我们再来看看通过小Z制作的傻瓜包，降级能够简单到什么程度吧！符合降级条件的玩友只需通过简单的三个步骤，就能完成整个降级过程！**

1)在Levelup论坛上下载适合自己PSP版本的傻瓜包，并自动安装到格式化后的记忆棒上；

2)插入《GTA LCS》光盘，打开机器后系统会自动进入eMenu界面。直接启动里面惟一的一个降级程序；

3)等待PSP记忆棒读写灯在黑屏状态下闪动4分钟左右，如果屏幕再一次亮起，则降级成功，如果持续十几分钟后依旧黑屏，且无法正常开启，就说明降级失败。

本辑的"口袋光环"上还有使用小Z降级傻瓜包进行降级的详细视频，使用傻瓜包降级的玩家可以作为参考。




▲又一台1.50版本的PSP顺利诞生了！



话梅杂志&3DM-SMV

# 降级原理说明及分析

很多人都认为，2.5/2.6降级在技术上是不可能的。可究竟这个程序是如何实现降级功能的呢？这款程序的开发成员这样解释道："我们的程序运用了一个比mph降级程序(就是曾经那个轰动一时的2.0固件降级程序)更加冒险的技术，这个技术采用了从1.50升级包中找到的一些Sony库文件，通过它实现了flash的逻辑格式化以及ipl(初始程序加载器)的编写。"整个降级过程首先载入了从1.50升级包中提取的ipl_update.prx和lflash_fatfmt.prx重要文件，从而使用sceloRemove指令清除2.60固件文件，之后再将从1.50版本PSP上Dump下来的flash0文件写入到2.5/2.6版本PSP的flash0上，最后使用ipl_update.prx模块的sceIplUpdateClearIpl和sceIplUpdateSetIpl两个指令来写入初始程序加载器，完成ipl在模块中的植入。

整个降级过程非常的理想，但是我们也注意到整个操作过程没有提到任何对于flash1部分的写入。而这部分往往是用来记录网络连接、桌面设置等用户信息的地方，因此，很多降级后的机器都会显示系统文件错误，这正是由于这些2.5/2.6的用户文件无法正常加载到1.5固件版本的系统上。不仅如此，国外玩家们还发现了这种降级方法得到的1.50版本PSP会出现无法执行runumd的现象，也就是说由于flash并没有完整地替换，因此导致降级得到的1.50固件版本PSP与原始的1.50版本PSP存在着一定的区别。这也就是小Z之前强调不要使用2.5/2.6固件版本降级而来的FW1.5版本PSP作为1.5辅助降级对象的原因。而现在已知的对于这种缺陷性1.50系统医救的方法，只有再升级到FW2.0系统，然后使用mph小组的FW2.0降级程序再次降到1.50版本，才算是堪称完美。如果你不是一个有强烈"洁癖"的人，小Z还是劝大家尽量将就着用吧，至少这种缺陷的1.50版本PSP还是能顺利地运行Devhook的。另外，最近Dark_AleX等人又公布了1.5到1.0版本PSP的降级程序，看起来这个东西有点鸡肋，实际上对于那些PSP自制软件开发者非常有用，因为1.0版PSP能毫无任何限制地运行自制程序。

## 关于降级导致的砖块机修复问题

"失败乃成功之母"，这句万古不变的真理再一次得到了验证。本次降级软件的成功，离不开那些敢于尝试、敢于牺牲、并已经沦为"砖块一族"的伟大玩家们！如何才能修复这些砖块PSP，或者如何在PSP变成砖块前就做好修复的准备？经过一番思考后，小Z想到了一个方法——吹芯片法！不知大家是否还记得在41辑上小Z为大家介绍的国人自制另类降级方法？如果有条件，推荐大家在降级前先使用这种方法备份芯片内容。这样一旦降级失败，就可以将备份的Flashrom内容再刷回去，救活已经变成砖块的小P。其他刷机失败的即使没有备份，理论上说也是可以强行写入别的PSP2.6的固件信息恢复的。但这样就丢失了自己的Mac、UMD等数据，可能又会导致不能Wi-Fi、不能使用UMD光盘等问题。但从理论上来讲，只要用这种方法提前进行了固件备份，就算TA-082也能实现完美恢复。希望有条件的玩家能够尝试一下，这样就能为降级又提供一层保险！

还有国外玩家说，降级失败的砖头机是可以通过U.P.直读芯片来挽救的。但小Z又想了想，现在的U.P.直读芯片本身还不能很好地支持TA-082(据说是由于TA-082的硬件变动导致内部提供给U.P.的电压达不到要求)，而降级失败的机器又多为TA-082主板型号，那样又如何来实现修复功能呢？但不论如何，降级程序的诞生，无疑对直读芯片的市场造成不小的冲击！看来直读芯片要想占一席之地，也只有完美解决了TA-082型主板后才可能会有玩家购买吧！



话梅杂志&3DM-SMV

# 玩转NDS

文 gokumine 编 马修

## 奋起直追的NEO

最近有很长一段时间没有NEO的消息了，不过实力雄厚的NEO可并没有停止新产品的开发。最近，正版NDS卡大小的PassMe悄然上市，而且不少主流烧录卡厂家也都推出了自己的规格，从最早的需要正版卡带芯片改造的PASSCARD2，到后来众多通过破解实现引导功能的新一代PassMe，引导卡的更新速度简直让人适应不过来。随着这股热潮，NEO也推出了自己的正版NDS卡带大小的PassMe产品——MK4-mini。




既然叫MK4那么就是和MK系列有着牵连的，这个mini也体现出和以前MK系列引导卡有着本质的不同，比起以前的MK系列来说，该产品的体积大幅度缩小。这次包装一改以前MK系列的风格，使用了简单的塑料包装，从包装上我们不难看出来，这个产品还是主要针对国外市场的，没有一个中文汉字。包装很容易打开，并没有使用一次性拆封设计，玩家在购买的时候要自己看清楚，以免在JS那里买到二手货。打开包装里面只有一个小巧的MK4-mini和一张8厘米CD。CD几乎和MK4-mini没有任何的关系，里面提供了全套的最新NEO系列软件和驱动，还提供了USB驱动和刷机用的FLASHME V7的软件，玩家可以当作是工具盘使用。将MK4-mini取出来，我们可以和上次测试的PASSCARD3做一









话梅杂志&3DM-SMV










个对比，两张卡大小完全一样，虽然看上去MK4-mini表面上没有螺丝，其实螺丝被隐藏在了标签下面，和PASSCARD3那种外露式相比显得很讨好。在最初拿到的测试产品只有白色的MK4-mini，不过最近官方又推出了其他颜色的产品以对应NDS主机的颜色，说起来白色的MK4-mini还是和白色的NDSL比较搭配，两者在一起简直可以说是绝配，和灰色的引导卡形成了鲜明的对比。

拿到MK4-mini的玩家一定会发现卡带顶端的一个切换开关，在卡带背面对应开关的贴纸上分别有GBA和NDS的字样，这表示开关切换的两种模式，这个是以前的引导卡不曾有的。在早先的PASSKEY上我们也曾经看到过有开关的设计，不过这个开关却不是切换正版卡或者是切换PassMe，也就是说这是一个全新的概念，这里先卖个关子，在使用的时候我们再详细说明。由于MK4-mini的功能要比以往单独引导性质的引导卡要多，因此在厚度上要比普通的引导卡和正版NDS卡带要厚一些，大概有0.1～0.2毫米左右吧，主要是因为开关和内置的存档芯片所致，大家注意，这个内置的存档芯片也是其他引导卡没有的。




在使用上MK4-mini也是非常的方便，即插即用，不用做任何其他的设置，而且所有NDS主机(包括NDSL)都是如此。在使用普通烧录卡的时候，只需要把MK4-mini背面的开关打到GBA那面，就和使用其他引导卡一样了，直接进入烧录卡的操作画面，老式烧录卡会直接运行游戏（没有合卡程序的）。如果将开关打到NDS一面的话就会有很多不一样的地方了。






启动主机不是直接进入烧录卡的程序，而是进入到NDS主机的选择画面上，这里最明显的就是直接运行GBA游戏，不用取下MK4-mini，其实这只是皮毛而已，大家继续看。当点击NDS上的MK4-mini图标时，就会进入到功能选择模式。进入这个模式后会出现文字提示，按A将进入MK2/MK3界面，按B直接运行主机GBA端口的烧录卡。这就是MK4-mini和其他烧录卡不同的地方，如此一来，MK2和MK3系列烧录卡就可以继续派上用场

话梅杂志&3DM-SMV

了，不然的话，同样使用NDS端口的烧录卡可就和引导卡相互冲突不能两全了。进入A模式需要按一下A键，会提示玩家取出MK4-mini卡换上MK2或者MK3，然后按A确认，完成这个操作就可以启动MK2或者MK3了，这时使用就和使用MK2/MK3完全一样了。可以运行SD卡或者MMC卡中的游戏，也可以直接运行MK3本体中的游戏，NEO FLASH烧录卡中的游戏也能运行，最后一个是运行NDS卡带。这个运行可不是直接运行NDS卡带的游戏，而是对NDS卡带的游戏进行拷贝。我们进入这个功能，换上一张NDS游戏，确认以后就能看到正确识别卡带，然后就可以直接DUMP卡带中的游戏了。再加上MK3能够直接运行没有任何补丁的原始ROM，所以DUMP下来的ROM可以在MK3上运行。



说了这么多好象MK4-mini中的EEPROM存档薪片的用途还没有说到，不着急——现在因为有第三方软件的支持，不少以前的老GBA烧录卡也能运行NDS游戏，不过在运行的时候却有一些不能存档的现象，像以前的XGFLASH、EZ都有过这种现象，解决的办法只能通过插入一张对应的NDS卡带来解决，也就是说使用正版卡带中的存档芯片记忆。后来像XGFLASH、EZ等厂家都把这个问题解决了，但是一些很便宜的三流产品就没有那么幸运了，只能还是靠老办法解决问题。MK4-mini主要就是兼顾各种各样的烧录卡。现在很多NDS游戏都使用了2M甚至更大的EEPROM去进行游戏记忆，这就是为什么那些三流GBA烧录卡无法胜任这种大容量的存档模式的原因。很多特殊的NDS游戏需要用原版的NDS卡带里面的原装EEPROM去引导，这样也导致了很多NDS游戏必须要插一张原装NDS卡。但是如果把一张NDS卡插进NDS端口，就无法使用引导卡了。基于以上种种原因，NEO小组决定在MK4-mini里面首创内置原装NDS记忆芯片的做法，而且第一批还是8M的高容量版本。据官方说为了降低成本，将来有机会改用4M甚至2M的低容量版本去适应市场的价格冲击（因为NDS游戏最大的存档就为2M），所以想拥有8M高容量的MK4-mini，现在就是最好的出手时机了。

通过这些相信大家对MK4-mini也比较了解，可以说MK4-mini兼容了所有的烧录卡，相对于老用户来说相当的有用，不必重复消费就可以使用老烧录卡玩上NDS游戏。不过在做工方面MK4-mini还是稍微欠缺一些，因为增加了这些功能使得卡带变厚，有的地方外壳是用贴纸包上的，揭下贴纸就可以看到内部构造，相对来说卡带外壳对内部构造保护不完全。也是因为功能的原因，使得卡带成本比其他的引导卡要高上一些，而玩家也要考虑一下价格。

公布了MK4-mini不久，NEO就又公布了NDSL专用的烧录卡NEO2 Lite，该烧录卡采用卡带固有容量的形式，容量为1024Mb。相对于现在的烧录卡容量也许有些少，不过价钱也是便宜的不得了，根据官方发布的价格只有199元。在NEO2 Lite上市以后还会接着推出NEO2 SD和NEO2 TF两套使用不同存储卡的外接类型，而且大小也是完美型的，在发售的时候和NEO2 Lite一样也是199元，而且同样附带换壳功能，以适应普通NDS或者GBA主机，不必担心兼容问题。大家在见到本文的时候大概NEO2 lite就会发售了，下辑就会带给大家详细的测试，千万不要错过哦。





话梅杂志&3DM-SMV

# NDS软件新闻

文 小超 编 马修

趁着空闲，去附近的海滨城市走了一遭，结果只呆了两天就被热浪逼了回来。看来夏天的确不是出游的好时机，等秋高气爽的时候再说吧。下面一起看看近期的NDS软件新闻。

## DeSmuME新版公布

Normmatt修改的电脑用NDS模拟器于7月8日推出V0.3.5 WIP 1。新版相比较于上一版本提升了速度，可以读取多个游戏ROM而不需要再将程序关闭，加入基本的跳帧功能，改进存档功能，采用新的按键设置对话框等。不过在实际的模拟效果上，仍没有多大改善。新版的程序需要zlib1.dll文件才能运行，更奇怪的是运行某些游戏时上下屏画面竟然是颠倒的。软件下载地址是http://normmatt.com/blog/wp-content/uploads/2006/07/DeSmuME_(wip1).zip。

## Moonshell新版发布

NDS用多媒体软件Moonshell在7月1日推出V1.32版。新版的ARM7代码重新采用V1.31 FinalBeta 3版的代码，下载地址是http://mdxonline.dyndns.org/moonshell/files/moonshell132_fullpackage.zip。最近Moonshell的更新脚步明显慢下来，不知作者是否会有什么大动作。

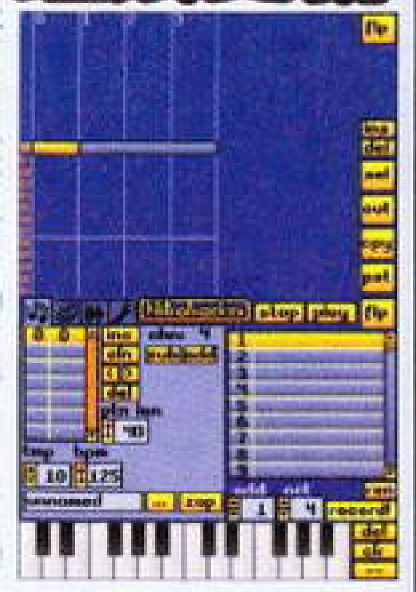
## SylphAMP新版推出

NDS上的无线音频播放软件SylphAMP于7月5日推出V0.04版。新版修正了列表滚动的错误，能够在NDS上添加或删除列表文件等。下载地址为http://www.sylphds.net/ev2/ds/sylphamp004.zip。

## Snezzi DS继续更新

NDS上的SFC模拟器Snezzi DS于7月上旬推出V0.23、V0.23a、V0.24、V0.24a四个版本。其中V0.23a和V0.24a能够支持声音。修正读取和写入的循环错误，修正HiROM绘图，提供Mode 7图形工具，加入VRAM OBJ ALLOC等设置选项，修正XCE代码错误，修正VRAM分配问题，修正头部文件检测错误等。下载可以到软件官方网页，网址是http://www.forwardcoding.com/projects/snezzids/snezzids.html。另外，GBA用的版本Snezziboy也同步更新，于7月8日推出V0.24版，下载地址为http://prdownloads.sourceforge.net/snezziboy/snezziboy-v0.24.zip。

## Snezzi DS继续更新



NDS上的作曲软件Nitro Tracker于7月4日推出V0.2版。新版在SAMPLE设置中加入音量调节等选项，在基础SAMPLE编辑器中加入唱针选择、删除、标准化、倒退设置等选项，并修复了低频音乐载入的错误，改进SAMPLE画线代码等。作者还计划加入录音计时，SAMPLE循环等等功能。V0.2版下载地址是http://nitrotracker.tobw.net/NitroTracker-v0.2.zip。

## 新IRC聊天软件出炉

虽然IRC聊天在国内无人问津，但在国外却有着众多粉丝，这不，又一个NDS用IRC聊天软件IRC DS火热出炉了。IRC DS由Davido2开发，支持SC、M3、MagicKey2、MagicKey3等烧录卡。使用前，要先在电脑上运行IRCDS.exe生成配置文件，然后在NDS上运行IRC DS，就可以通过无线网络进行IRC聊天了。软件下载地址为http://www.ndshb.com/cgi-bin/cfiles/cfiles.cgi?0,0,0,0,12,113。

天气越来越热，NDS软件业却越来越冷清，不知什么时候NDS软件才能重现昔日GBA时代的辉煌呢？最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

话梅杂志&3DM-SMV

硬软综合站

文 kakaya 编 马修

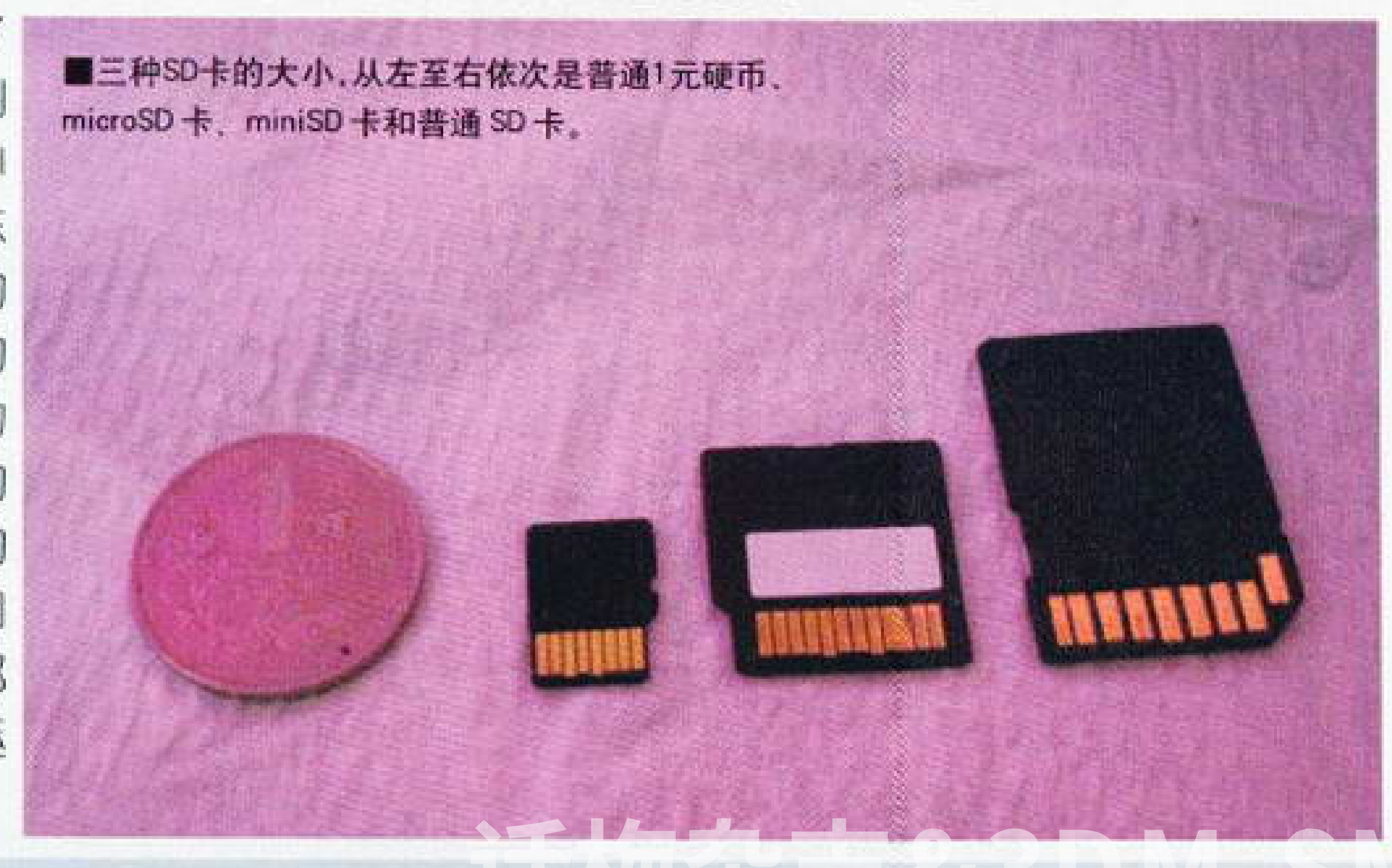
# SD卡的基本介绍及简单评测

随着NDS、NDSL的疯狂销售及烧录卡功能和性能上达到了一个相当高的水准，如何购买烧录卡的相关配件成了我们玩家最迫切想知道的了。如今，主流烧录卡的配件当然非SD卡莫属，本文就为大家系统地介绍一下SD并做简单的评测。

## 简介

目前市场上主流烧录卡，包括Supercard系列(简称SC)：使用普通SD卡的SC烧录卡，使用miniSD卡的SC-miniSD烧录卡；电影卡系列：使用普通SD卡的M3烧录卡，使用miniSD卡的M3-miniSD；还有使用miniSD卡的EZ4和microSD卡的EZ4 Lite。可以看出，大多数使用外置储存卡的烧录卡，都是以SD卡为主的，当然有少部分使用的CF卡的烧录卡，由于体积问题，现在已经慢慢淡出市场了。

SD卡全称Secure Digital Memory Card，是一种基于半导体快闪记忆器的记忆储存卡。SD卡由松下、东芝及美国SanDisk公司于1999年8月共同开发研制，有重量轻、体积小、高记忆容量、快速数据传输率、极大的移动灵活性以及很好的安全性等优点。SD卡在24mm×32mm×2.1mm的体积内结合了SanDisk快闪记忆卡控制与MLC（Multilevel Cell）技术和Toshiba(东芝）0.16u及0.13u的NAND技术，通过9针的接口界面与专门的驱动器相连接，不需要额外的电源来保持其上记忆的信息。而且它是一体化固体介质，没有任何移动部分，所以不用担心机械运动的损坏。



■三种SD卡的大小，从左至右依次是普通1元硬币、microSD卡、miniSD卡和普通SD卡。



话梅杂志&3DM-SMV

## 品牌

目前市场上常见的品牌有Sandisk、松下、东芝、ATP、金士顿，Kingmax等。其实品牌对于卡的性能区别并不大，松下和ATP这类卡价格较贵，而较适合玩家的则是Sandisk、金士顿和Kingmax这三个牌子，当中还分可以包换的行货和价格较便宜的水货，由于价格区别并不是特别的大，所以笔者在这里仍然推宏衢代理的行货Sandisk SD卡，包用5年，不仅质量有所保证，而且客服非常友好，接触下来，宏衢也比同为正规代理的沃灵要好很多。而Kingmax假货较多，与其购买便宜几十元Kingmax，不如选择有保证的宏衢Sandisk。

## 容量

SD卡的容量大小，常见的有128MB、256MB、512MB、1GB、2GB。而NDS游戏目前的容量大都在256Mbit到512Mbit之间，目前最大容量的游戏也不过1Gbit，大家要注意Mbit和MB的区别，MB大小其实是Mbit的8倍，也就是说一块大小为1GB的SD卡理论上可以放8个1Gbit的游戏。据说任天堂目前还在开发2Gbit的游戏，那么对于我们玩家来说，至少需要购买一块256MB的SD卡，才能满足基本的需要，但256MB其实还是远远不够的，一张卡一个游戏并不方便使用。目前比较理智的选择是512MB或者1GB大小的SD卡，而且由于目前SD卡价格比较便宜，2GB的SD卡也渐渐进入了我们玩家的视野，目前2GB的宏衢行货普通SD卡也不过450～500元之间。

## 型号

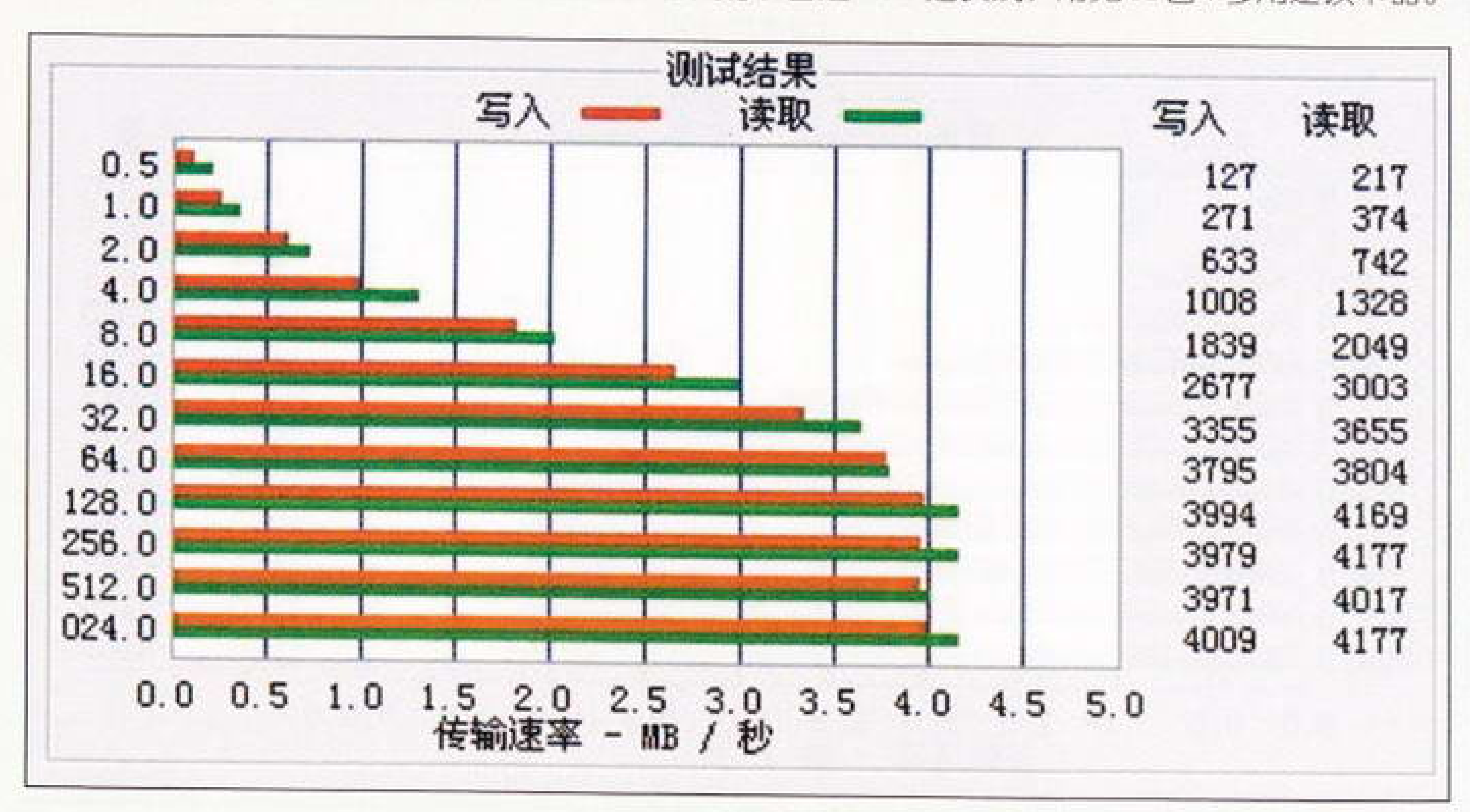
包括microSD在内的SD系列卡，其在兼容度上是类似的，区别只是在卡的外形上，如microSD插上适配器就是一块普通SD卡；miniSD插上适配器，也同样可以变成一块普通的SD卡——当然，普通SD是不能通过类似方法变成miniSD或microSD的。那么就是说购买microSD或者miniSD将会有更高的性价比，因为他们也可以当普通SD使用，不过由于价位上，在同样品牌，同样容量的情况下，microSD价格高于miniSD，而miniSD又高于普通SD卡。所以还是根据你使用的烧录卡，来正确选择配套的烧录卡比较切合实际。

## 性能

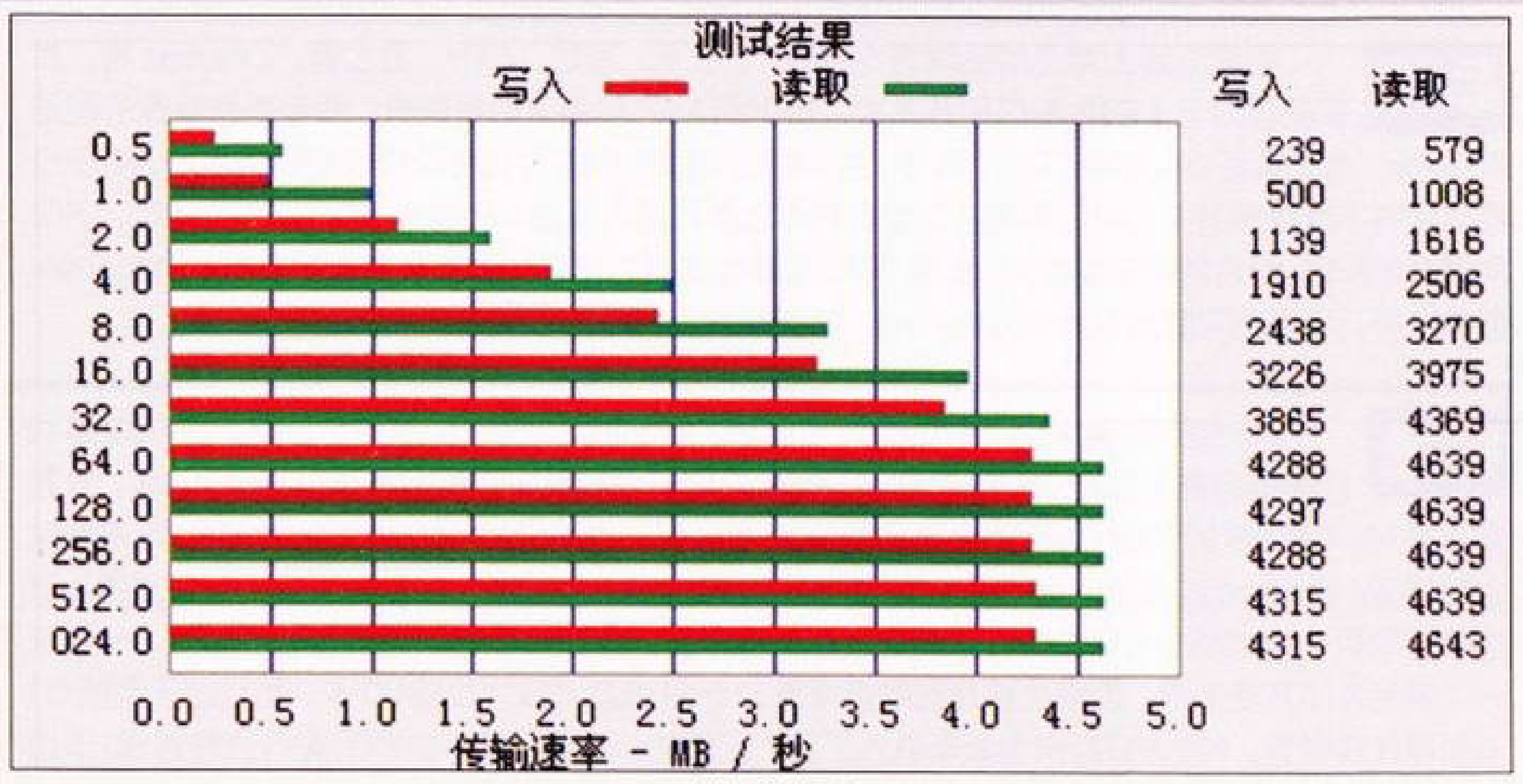
接着我们来看看几款SD卡的性能究竟如何。笔者选用的SD卡都是宏衢的正品的行货，包括宏衢Sandisk普通SD 1G、2G，宏衢Sandisk miniSD 1G和microSD 1G。

由于储存卡的性能测试和使用PC机的性能，读卡器，甚至使用的USB线材都有很大关系，因此笔者的测试未必代表卡带的真正速度。不过笔者可以放心地告诉大家，由于进行NDS游戏时，烧录卡对于SD卡的速度要求并不是很高，除了少数质量不过关的水货SD卡外，基本上所有SD卡都能完美进行NDS游戏。

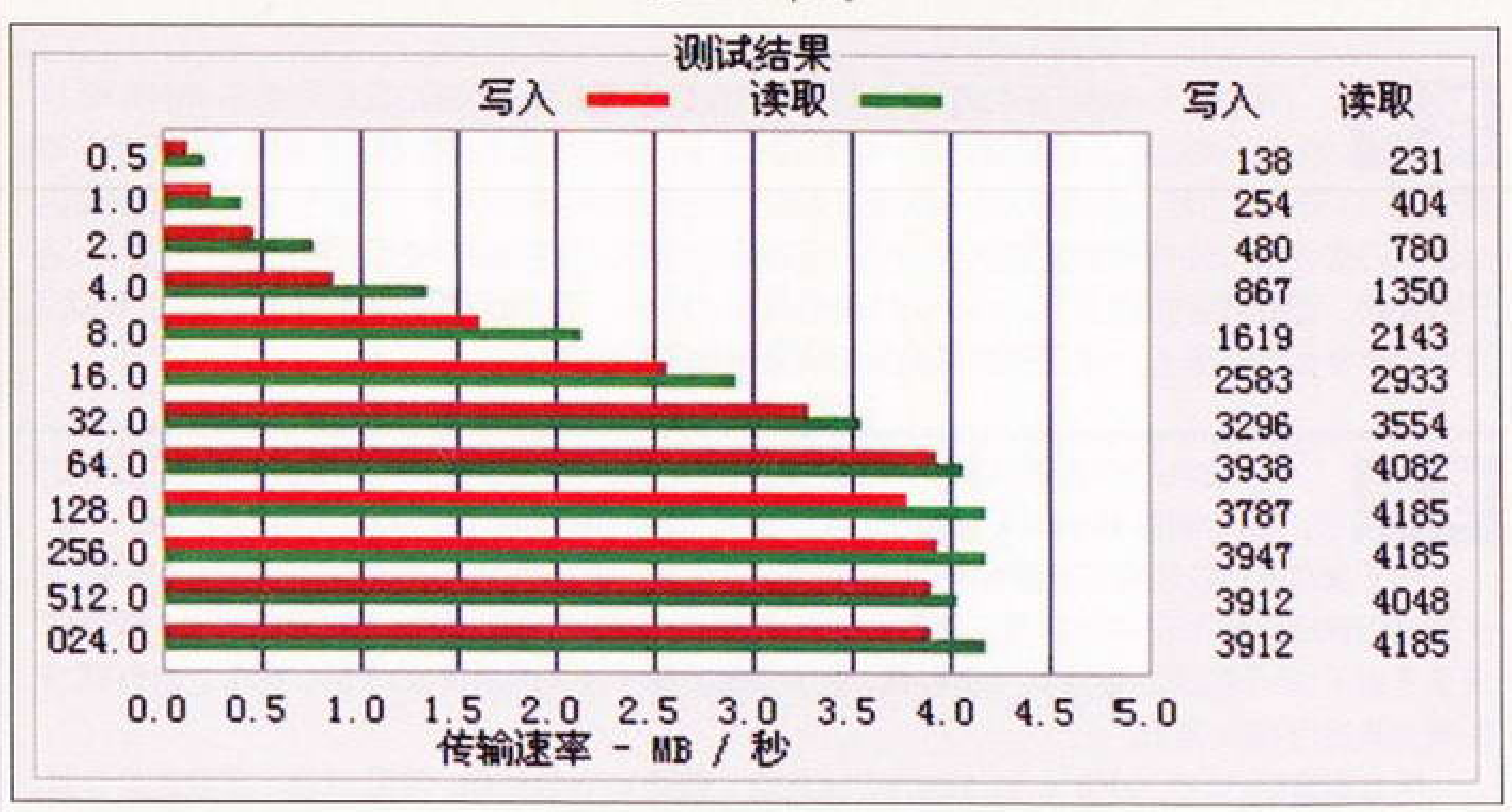
笔者测速的PC机为P4 2.6，865pe，1g内存，普通USB延长线，常见32合1多用途读卡器。



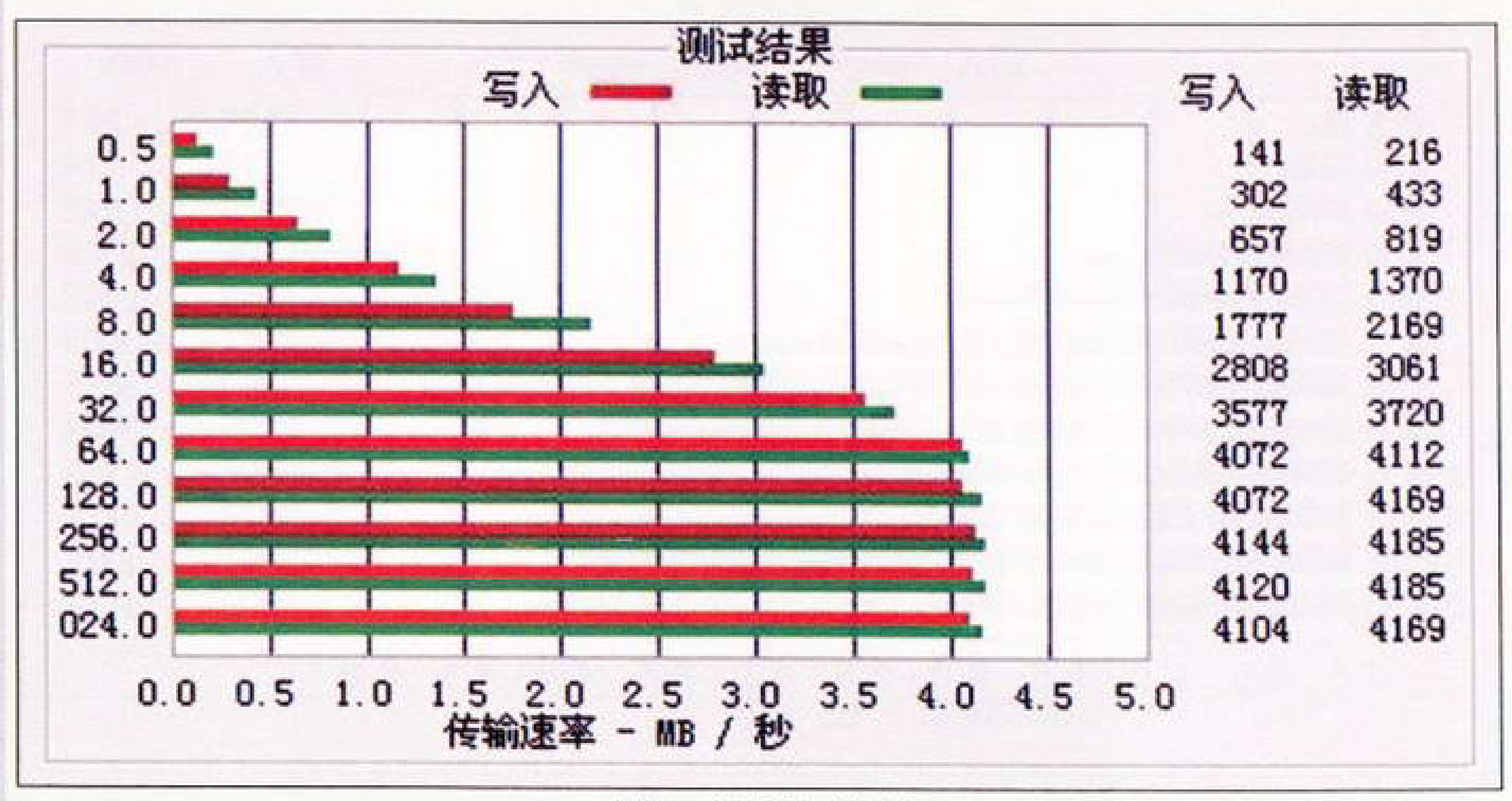

▲普通SD卡1G。




▲Mini SD卡1G。




▲普通SD卡2G。




▲Micro SD卡1G（TF卡）。

可以看出，正品的SD卡，无论何种型号，写入和读取速度，峰值都保持在4MB/秒左右，这个未必是SD卡的速度峰值，不过在一般的PC上，速度也就基本是这个水准了。也就是说，只要是正品的Sandisk的各类SD卡，其品质是绝对能够保证的。

# 购买推荐

## 普通SD卡

使用普通SD卡的烧录卡有SC-SD、M3-SD、M3-SD Professional、M3-SD Perfect、Neo-Max和EWIN 2（完稿为时并未正式推出）。普通的SD卡无疑是目前数码电子市场上的主流产品，价格低廉，品种繁多，笔者这里不推荐价格较高的松下品牌的SD卡，比较常见的是Sandisk，金士顿，Kingmax，其中三种品牌都有行水之分。前面说过，SD卡行水几乎没有太大的价格差异，因此推荐购买行货的上述品牌SD卡。512M和1G都是非常好的选择，Sandisk 512M的大约在100元左右，1G大概在200元不到的价位，金士顿、Kingmax更便宜些，不过这两个品牌假货较多，玩家需要注意。

## MiniSD

目前使用miniSD卡的烧录卡有SC-miniSD、M3-miniSD Perfect、M3-miniSD Professional和EZ4。MiniSD卡正在逐渐取代了普通SD卡的市场份额，如上所述，市场上比较常见的仍然是Sandisk、金士顿和Kingmax三种品牌，特别是行货Kinston金士顿的512M价格在120元左右，1G在230元左右，非常低廉，甚至和普通SD在同一价位上，这个是笔者目前最推荐的品牌和型号，非常的适合广大的玩家。不过购买时候一定要询问清楚，是否为正品行货。

## MicroSD

MicroSD卡又称TF卡，使用MicroSD卡的烧录卡目前有EZ4 Lite和NEO 2 Lite TF版（完稿时并未正式推出市场）。MicroSD无疑是市场上的新军，随着MOTO手机大量使用microSD作为储存卡设备，市场上的货也开始多了起来，配合NDSL完美使用的烧录卡也必然将大量使用小巧的microSD作为储存卡，看来microSD正逐渐声势浩大起来的。目前行货的Sandisk 512M在180左右的价位，1G在320左右的价位。水货的略微便宜，但TF卡制造工艺要求比较高，如果买到夹杂假货的水货卡的话，将会极大地影响烧录卡的读取速度和稳定性，对玩家来说，则会影响玩游戏，因此绝对不推荐购买。以上价格皆为参考价格，由于数码产品价格浮动较快，玩家们购买时，还是以咨询当地数码广场或查询网上商城为准。







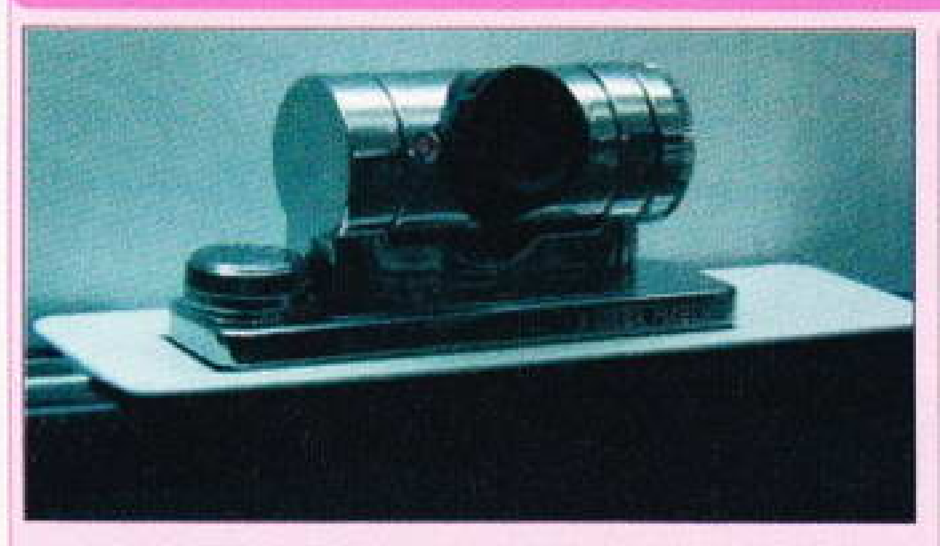
▲威刚科技推出的迪士尼系列SD卡，是不是很漂亮？

# 硬件短消息

文 ZinniaSun
编 马修

世界杯终于要到了尾声，不过最近忙着搬家、根本没有时间和精力欣赏紧张的赛事。可更不巧的是刚好又赶上PSP降级的狂潮，搞得笔者只好白天搬家，晚上上网，再抽出睡觉的时间把稿子写完……废话不提，还是继续让我们一同分享养眼的游戏周边吧。

## PSP摄像头再次露面



在5月份举办的E3大展中，这款传说中的摄像头就曾现过身，2006年6月26日SCEJ在银座Sony大厦1楼举办了一个体验会上，这款传说中的摄像头又一次展露在了玩家们的面前。这次SECJ为我们演示了这款摄像头的拍照及视频聊天的功能，由于摄像头上还配有麦克风，聊起天来确实是十分的方便，屏幕上还会显示出其他连线玩家的画面，就好像开视频会议一般，不禁让小Z为如今人类科技的发达感慨一番。不过展会上并没有演示诸如“EYE TOY”的功能，但相信不久也会随着摄像头更多细节的公布而浮上水面。



## 新款PSP便携音响底座



日本知名周边厂商LOAS公司一向以制作精良的NDS便携包闻名于游戏周边产业，近日，该公司发布了首款即PSP便携音响底座系统——“Credle Speaker”。该产品采用了两个输出功率为2W扬声器，在使用外接电源工作时可以为PSP充电，在户外使用干电池工作时则只负责扬声器供电，而避免干电池与PSP本体电池互相充电导致的电量流失，这款产品外形设计稍显独特，用两只伸出的托架支撑着PSP重心的稳定，同时又巧妙地避开了UMD光盘弹出口的位置，侧面记忆棒的更换也非常方便。产品共有黑、白两种颜色供玩家选择，采用了市场开放式售价。

## LOAS发布PSP屏幕保护贴

近日LOAS公司公布了新款PSP用屏幕保护贴。该产品采用PET薄膜制造技术，透明度高达99%以上，贴在PSP上面会完全感觉不到它的存在，再加上其厚度不足100 μm，更让人误以为没有贴屏幕保护贴。它的表面还有高科技硬件涂层，可以有效防止油渍和灰尘，保持游戏画面清洁、美丽。该产品重量约2克，售价为840日元（约人民币60元）。





诺梅杂志&3DM-SMV

## Hori迈向记忆棒市场








日本著名游戏周边专业厂商Hori近日公布了印有该公司标志的记忆棒产品，这是该公司首次以代理的身份开始进入硬件市场，也是从周边向硬件、由自产向代理市场迈进的一个前奏。这次发布的3款记忆棒采用了Lexar（国内称为“雷克沙”）制造的标准Memory Stick Pro DUO产品，支持MAGIC GATE技术，容量分别为256MB、512MB和1GB，售价分别为2940、4809及7959日元（约人民币207、338、560元）。

## Hori即将推出PSP专用音响




Hori公司近日又将推出一款PSP专用音响设备。该产品采用3体分离式设计，共包括两个独立的音柱以及1个PSP便携音响底座。便携音响底座部分除了包含一套内置型功率放大扬声器以外，使用时还可为PSP充电，尤其适合于看电影时使用。两个独立扬声器最大功率共为8W，并配有音质调节旋钮，独有的防磁设计不仅适合与PSP，更适合个人电脑使用，该产品共有黑白两种颜色供玩家选择，将于7月27日开始发售，售价为2919日元（约人民币205元）。

## NDS卡皮质便携包





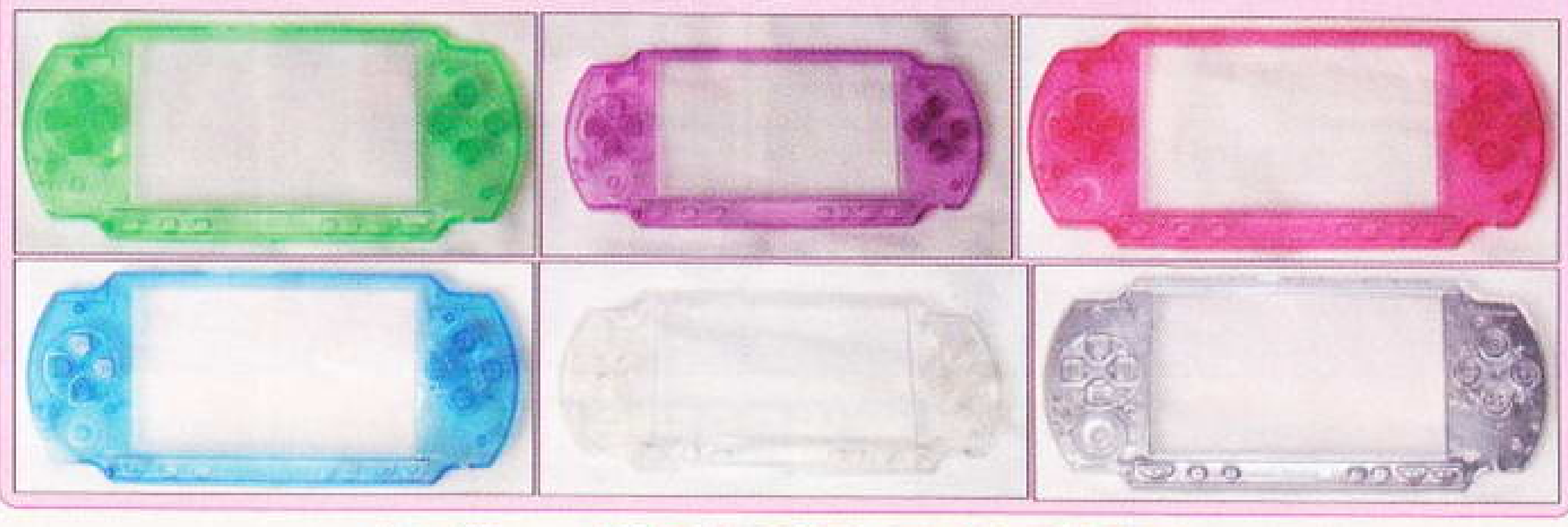
NDS卡皮质便携包将于7月27日在日本的网上销售市场——乐天市场上市，该产品采用高档皮革制作，打开后可看到里面共有两层，能同时收纳6枚NDS卡、两枚GBA卡带以及两支触控笔。该便携包整体设计庄重简约，看起来好像一个记事本，适合于成年玩家使用。而且共有黑、白、棕三种颜色供玩家选择，售价为1554日元（约人民币110元）。




话梅杂志&3DM-SITV

## CLEAR系列PSP彩壳

欧美厂商ClearXbox日前推出了一套名为“CLEAR”的PSP系列彩壳。该系列彩壳本次共有透明、蓝、绿、紫、红、银6种颜色公布，都采用了类似玻璃一般的透明材质制作，在夜晚还会散发光芒，其中银色版本还将作为限定版限量发售。包装内除了PSP前面板外，还包括了左右两侧以及屏幕下方的按键、PSP操作按键及滑杆这些附属的小玩意儿，根据官方说法，整个安装过程也是非常简单，不到十分钟就能通通搞定。该产品每款售价都为14.99美元（约人民币120元）。



## Pelican推出PSP FM调节器

很多好奇的玩家都问过小Z究竟那些PSP FM调节器是干什么用的？难道是通过PSP来收听FM广播？这样鸡肋的功能当然不会有任何意义啦。借着介绍这款欧美厂商Pelican推出的PSP FM调节器的机会，小Z也为再次为大家解释一下：所谓PSP FM调节器，实际上是让玩家可以通过立体声广播收听小P播放的音频，因为很多耳机都自带立体声广播收听功能，因此通过FM调节器，就好像小P拥有了蓝牙耳机一样，可以无线接听PSP播放的MP3或电影的音频，而不需要再插着耳线。这款Pelican的FM调节器支持从88.1Mhz到107.9Mhz的信号发射范围，而且设备的供电完全由PSP解决，使用起来非常简单方便。如果日后能再加上个遥控器，就更完美了。这款产品的售价是29.99美元（约人民币240元），当然，FM耳机还需要另外购买。



## 笔袋式PSP便携包

这款即将推出的PSP新款便携包设计得好像笔袋一般，非常适合那些文绉绉的玩家们。包的主体部分采用聚酯、尼龙及PVC（聚氯乙烯）材料制作，双向封闭式拉链设计，让你的小P远离灰尘、碰撞的侵袭。黑色、灰色及浅咖啡三种颜色任你选择，长185mm，宽30mm，高90mm，不用来装PSP而用来当作笔袋，大小也是非常的适合，简单实用的设计非常适合办公白领和学生使用。这款便携包的税前售价是1880日元（约人民币132元）。



## PSP用硬质便携包

由日本著名周边厂商Hori推出的这款硬质便携包将于7月20日上市。这款由Sony官方认证的便携包外部由半硬质塑型材料制作，整体外形按PSP主机量身定制，而且包的正面还有UMD仓上光环形状的塑型，用手按在上面不仅表面不会产生严重变形，而且还有一定的弹性，用它来装我们宝贵的小P，即使从高空落下，也不会受到损伤，这也就是硬质便携包最大的优势。这款便携包有黑、白两种颜色可供大家选择，内部除了安放PSP本体外还能存储两枚UMD光盘，采用左右双向封闭式拉链，携带起来非常安全、方便。产品的售价是1029日元（约人民币73元）。





## IStyles又出新品PSP面板
















提起iStyles系列PSP面板，在北美洲、欧洲、亚洲各地玩家中可都有着不小的名气。该系列每月发表的新品面板设计，都是从网络上公开招募而来，最终通过投票选择最具人气的设计来生产。而且其产品采用超薄材料制作，抗磨损且不会随温度改变而产生变形，印刷的面板色彩保持时间长久，尤其在强光的照射下色彩更加鲜丽。该系列面板的粘贴也非常简单，由于采用了特殊的粘贴剂，用起来就好像用N次贴纸一样方便。面板本身除了美观，还能起到保护PSP的作用，尤其是对于污渍、磨损有很好的抵抗效果，比PSP本身的塑料陶瓷材质要好得多。这次发布的带状染料风格面板颜色各异，尤其是细节处理得非常到位，所有样式售价都是2000日元（约人民币140元）。










话梅杂志&3DM-SUV

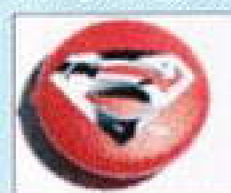
## 50 Cent主题面板

Gamer Graffix最近又出新款PSP面板了，这次的主题是美国当红RAP歌手50 Cent。提起这位歌手，不知道各位《掌机王SP》的读者中是否有Hip-Hop粉丝，50 Cent可是位非常富有传奇色彩的Hip-Hop界名人，他身上的枪伤数不胜数，子弹甚至穿透过他的门牙……因此这次Gamer Graffix推出的面板就戏名为"Bulletproof"（防弹的意思），以此来戏谑50 Cent总是能大难不死。至于这款面板的其他信息，在以前的《硬件短消息》中有详细介绍，这里就不再赘述，售价依旧是9.99美元（约人民币80元）。



## 《超人》PSP摇杆

随着PSP平台《超人》新作即将发售，有关《超人》的周边产品也就曾出不穷。才为大家介绍过Gamer Graffix制作的PSP面板，这次又要给大家介绍一款由欧美厂商Naki制作的《超人》PSP摇杆。它采用红、蓝、黑3色套装销售的方式，将于7月17日开始发售，售价为6.99美元（约人民币56元）。





## 古老保守的PSP便携包



由欧美厂商MadCatz制作的这款PSP便携包，怎么看与PSP也不般配。它的外形采用了传统便携皮包的设计，风格古老而保守，看上去更像是一款数码相机皮套。而且宽大的体积不仅可以容纳PSP主机，另外放几张UMD光盘或是生活用品也是轻轻松松，非常符合欧美人一贯"大气"的作风。这款便携包将于7月14日上市，售价是19.99美元（约人民币160元）。

## 《加勒比海盗》周边产品公布

随着《加勒比海盗》在多个平台同时上市，其周边产品也在各个平台上延伸开来。以前我们曾为大家介绍了Pelican公司的一款该主题PSP保护装甲，最近该公司又公布了数款有关《加勒比海盗》的周边产品，其中囊括了NDS、NDSL、GBA、PS2等多个游戏主机平台。尤其是这次公布的价值24.99美元（约人民币200元）的琼斯之锁周边套装，适用于NDS、NDSL和GBA SP，能够在这炎炎夏日里把你的主机装扮得如同海盗船一样酷！




## Cyber的NDS卡便携盒

由Cyber发布的这款NDS卡便携盒很有意思，于6月23日上市的该款卡带便携盒从外表上看有明显的仿照PSP外观的痕迹，尤其是盒子正面的那个圆形凹槽，让人一下子就会联想到PSP背面UMD盘盖上的圆形铁环。这款卡带便携盒能容纳6枚NDS卡和两支NDS/NDSL标准大小的触控笔，厚约20mm，采用ABS树脂制作而成，能够很好地固定，保护卡带。这款商品共有黑、白、蓝三种颜色供玩家选择，售价采用开放式。



## NDSL用充电电缆



为了玩NDSL，天天上班都要在口袋里装个充电器，尤其是国内的玩家，还需要再配上一个硕大的220V转110V变压器，带起来实在不很方便。不过现在有了这条USB充电电缆就方便多了。只要到了有电脑的地方，就可以轻松地为NDSL充电，而且有Cyber的品牌作保，用起来也让人放心。这款产品预定8月19日上市，售价714日元（约人民币50元）。



电脑杂志&3DM-SMV

## Cyber发布多款NDSL专用便携包





由日本知名周边厂商Cyber制作、并于6月11日上市的这款NDSL专用便携包看起来更像是NDSL的内囊包，重45克，采用厚实的棉质材料制作，能有效地防止磕碰带来的冲击，保护主机不受任何伤害。包体内部的侧面采用了橡胶材料制作，能够防止主机滑出，并且附带侧包可以容纳6枚NDS卡，或者装一些屏幕清洁布等小物品。包的背面有皮带扣，随包还附赠携带钢环，出门时既可以将便携包串在皮带上，也可以用携带钢环挂在腰间，非常方便。要说缺点的话就是这种材料的表面容易粘灰尘，并且目前惟一的黑色款式粘灰后会非常明显。该产品为开放式售价，具体价格暂时不详。另一款同样由Cyber带来的NDSL专用便携包的设计则中规中矩许多，在笔者的印象中，像这种样式的彩色收纳包至少有3家日本厂商做过。Cyber这个系列的便携包已于6月26日上市，并有蓝、橙、粉、紫、绿5种颜色供玩家选择，采用尼龙材料制作的包体表面看上去颜色鲜亮，采用双向封闭式拉链，并配有腕带便于携带。打开后内部为黑色，并有网格隔档和夹层，可容纳NDS卡和触控笔等杂物，底部还配有NDSL的安全弹簧带，保证你的NDSL安放平稳。这款便携包同样采用了开放式售价。








还有一款同样由Cyber发布的便携包正面和背面都采用了皮革材料制作，强度、外观都有不错的保证。包的侧面则采用弹性软布料制作，可以将NDSL紧紧夹在上下两块皮革中间，防止主机滑落。两侧弹性布料的长度也是有所考究的，在NDSL完全放入的状态下，充电接口刚好漏在外面，可以方便的进行电量补充，并且反过来放又刚好将腕带露在外面，便于玩家携带。包体采用纽扣锁住NDSL，包体背面还有皮带扣，出门时可以方便地穿在皮带上。这款便携包共有黑、白、棕三种颜色供玩家选择，配上卡带便携包出门，可以说是非常适合白领玩家们。该产品已于6月2日上市，同样采用了开放式售价。



## GameTech发布NDSL用Crystal Shel



灰尘、油渍永远是我们爱机最大的敌人，尤其是NDSL在改用类似于PSP的塑料陶瓷材质后，也成为了一台标准的“指纹收集器”。如何才能保证我们的主机干净？GameTech又为我们提供了新的解决方案。这套将于9月7日发售的NDSL用水晶保护壳，就好像为NDSL穿上了一层半透明的内衣，主机看起来依然是鲜亮动人，但灰尘、油渍则完全被这层抵挡在外面。该产品采用高清洁性和高透明度材料制造，安装简单，只需轻轻套在主机的外侧，就可以起到保护主机的作用，而且厂商还精心地将触摸笔、电源开关、音量调节、NDS和GBA卡槽、充电接口等部位都镂空出来，绝不会影响到玩家进行游戏及主机的携带。当然，本产品与该社推出的NDSL防尘套装也不冲突。该产品共有白、蓝、粉三种颜色供玩家选择，售价都是1480日元（约人民币104元）。

文 江西恐龙 编 马修

# 掌机市场扫描

国内的玩家也在这如火如荼的夏天正式开始了自己的夏日游戏之旅。众多翘首企盼iDSL的玩家终于夙愿以偿地拿到了价格低廉的行货主机。众多2.5、2.6版PSP的机主更是等来了降级程序……接下来，大家一起来了解一下近期的掌机市场行情吧。

七月的掌机界有几个重大新闻。其一是PSP售价大崩盘，其二是最新引导程序DevHook0.42版的推出。一时间PSP地成为了玩家们口中最热门的话题。

在一片欢呼声中，针对2.5、2.6版PSP而推出的最新PSP降级程序终于降临！于7月1日左右放出的最新降级程序可以将部分2.5、2.6版PSP降级为1.5版PSP。PSP的销售行情在这一瞬间大转身，之前售价高达2400元的1.5豪华版PSP一夜间贬值数百元。广州7月2日上午时间，1.5豪华版PSP的售价便仅售2000元，而到了7月3日下午时，1.5豪华版PSP售价便已然降到了1900元，一周之后的7月8日星期六，暑假购机的人群汹涌，在此热潮之下1.5豪华版PSP售价更是降到了1850元……到笔者完稿为止，广州市面上基本不再有2000元以上的PSP主机了，只剩下1650元的2.6豪华版PSP以及1850元的1.5豪华版PSP。为什么还存在2.6版PSP呢？那些机器就是所谓的“不可降版本”了。商家们很狡猾地将2.5版PSP、2.6版PSP分门归类，不能降级的以相对低廉的价格出售，而可以降级的便涨到1850元出售。要说这商家也真是奸诈，2.6版的机器在之前明明售价低廉，大部分游戏店里普通版2.6 PSP售价一般在1400元左右，而2.6豪华版PSP的售价也仅为1550元。谁料到7月初诞生的降级程序竟然使得机器大升价。因此，大家不要被目前的局势所迷惑，与其说现在PSP机器是从2400元降到了1850元，不如说是从1550元涨到了1850元。同一个事件用不同的角度观察便可得出不同的结论，笔者觉得用“从1550元涨到1850元”这句话来形容比较客观，而不应该是“从2400元降到1850元”，各位怎么看待呢？

在降级程序推出的同时，最受欢迎之一的引导程序DevHook推出了0.42版，它不仅支持的游戏更多，而且对2.5系统的模拟也更加完美。现今阶段可以说DevHook0.42是每一位用记忆棒玩游戏的PSP玩家的必装程序之一。

反观记忆棒方面，机器的涨价以及DevHook0.42的推出并没有促使记忆棒随之上涨，目前容量为1959M的组装2G记忆棒的售价仍旧在350元～400元之间徘徊。（电脑城、网络上的售价一般为350元，而游戏店的售价稍高。）这里笔者想提醒一下各位，现在组装记忆棒有很多家厂家在制作，其中容量为1959M的记忆棒读写速度是最快的，而市场上比较常见的1939M、1948M等等规格的记忆棒的读写速度都不尽人意。购买时最好带上PSP或者笔记本电脑以做深入测试。PSP可以简单地测试出容量，而笔记本电脑可以安装“ATTO Disk bench32”这个软件做测试。

索系掌机大涨价，任系掌机有何动静？答案是没有，欧版NDSL继续大行其道，店头售价普遍在1150元左右。而部分网络商人甚至开出了“包刷机包挑无点机器仅售1130元”的诱人价格。美版NDSL、日版NDSL、港版NDSL在此窘迫局面下均惨淡退出舞台。神游iDSL在6月末陆续在全国上市，官方售价为1198元。（也有一种说法是神游公司根本就没有公布官方售价的习惯，1198元也只是水货商人创造出来的“官方价格”而已。）神游iDSL的首发活动尽管没有获得很轰动的效应，不过由于很多游戏店都不以1198元的价格出售神游iDSL，而是以欧版主机1150元的同等价格来销售。因此不少玩家表示，价格合理并且具备1年保修的神游iDSL也是个不错的选择。笔



▲G6L插入NDSL之后无任何突出，外观相当令人满意。

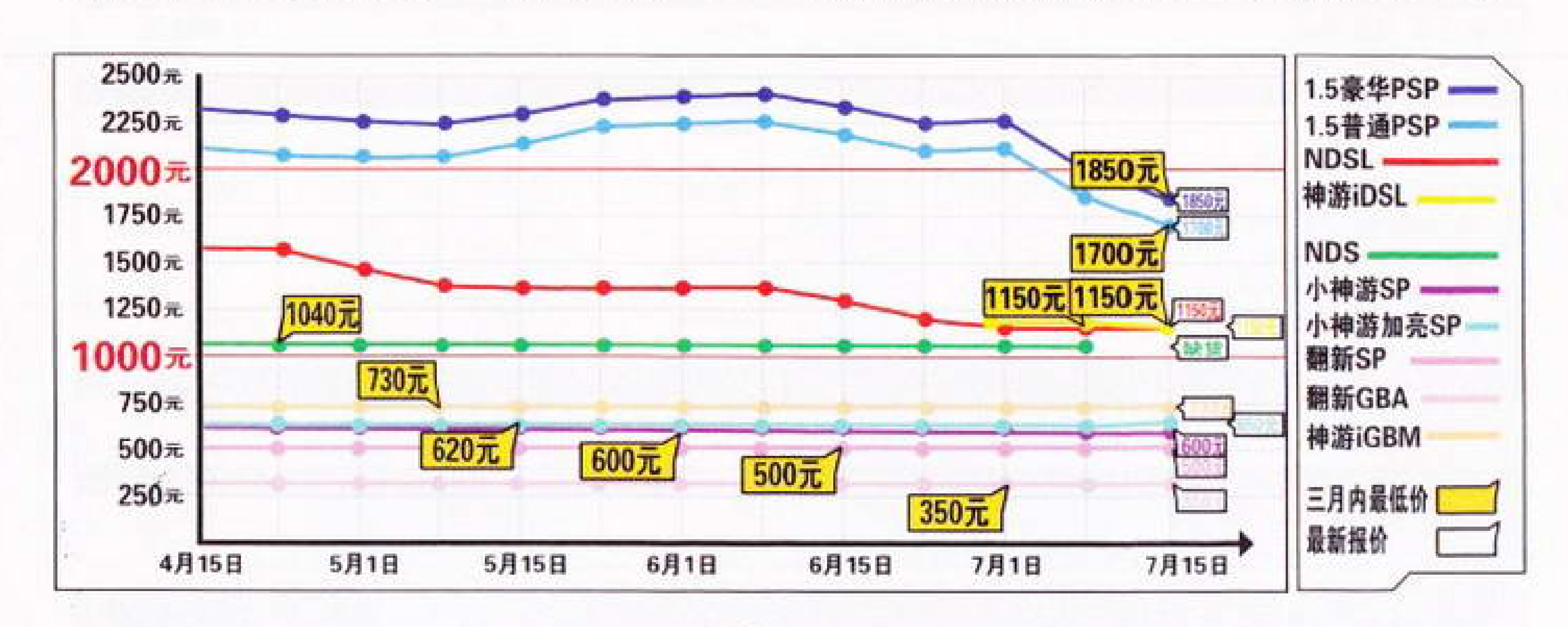


话梅杂志&3DM-SMV

者想提醒一下各位，如果刷机的话就享受不到1年质保了，但是如果想玩烧录游戏，那该怎么办呢？比较稳妥的方案是购买PASSCARD3引导卡，神游iDSL在插着PASSCARD3引导卡的状态下可以免除任何复杂操作，直接进入烧录游戏菜单。也有的朋友认为与其买这张价值150元的引导卡，不如直接刷机，总之选择哪一种烧录方式都看大家自行选择。

烧录卡方面，软件进入成熟期的EZ4L销量猛增；而同样针对NDSL的G6L却遭遇难产。根据笔者调查发现，许多大小城市都很难买到G6L，有卖的店也是依靠特殊渠道拿到的小量货。笔者走遍广州都无法买到G6L，最终在某游戏网站管理员的帮助下购入一盘。如此销售局面，大部分玩家自然会选择购买EZ4L（EZ4L和G6L相比可以说各有优势）。笔者的初步测试结果显示G6L的软件相当成熟，再加上卡带外型与防尘盖无异，因此可以说G6L绝对是目前NDSL的上佳选择，至于大规模的上市时间为何时，笔者还不得而知。

看完NDSL，我们再来看看其他掌机，NDS在本月可以说彻底地退出了舞台，笔者溜达了许多家游戏店，均未看到有NDS的现货卖。相比之下1150元的NDSL当然是最佳选择。如今还会有谁会购买NDS呢，恐怕也只有价格800元左右的二手翻新机尚有小部分销路吧。暑期正式登陆之后，许多家长都带着孩子来购买游戏机，小神游SP的普通版以及加亮版成为了大众家庭的最爱。实际上家用游戏机PS2、Xbox未必是孩子们的最爱，很多家长都表示轻松便携的手掌机比家用机更适合自己的孩子，一方面是手掌机（小神游SP）的游戏内容大多都不涉及暴力色情，另一方面则是价格低廉。目前普通版小神游SP售价在600～620元左右，而加亮版小神游SP售价则小涨到650元。几个月前可以以630元的价格入手，现在暑假热销期，能找到这个价格的希望不大。




## 各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品及价格信息请登陆levelup电玩商城（http://www.levelup.cn/mall/）查询。

| 城市 | 提供者 | PSP(豪华版) | PSP(普通版) | iDSL | NDSL | NDS | iGBM | GBM | 小神游SP | GBA SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 江西恐龙 | 1850(1.5) | 1600(1.5) | 1150 | 1150 | — | 730 | — | 650(背光) | 620 |
| 广东深圳 | 久圣电玩 | 1950(可降)<br>1580(不可降) | 1800(可降<br>1400(不可降) | — | 1320(日版)<br>1160(欧、美版) | 1000 | — | 610 | — | 640(背光)<br>620 |
| 福建厦门 | 快乐多电玩 | 2200(1.5)<br>1620(2.6) | 2000(1.5)<br>1420(2.6) | 1190 | 1180 | 980 | 750 | — | 660(背光) | — |
| 安徽合肥 | 红星四海电玩 | 1850(1.5)<br>1550(2.7) | 1700(1.5)<br>1400(2.7) | 1150 | 1100 | 980(iDS)<br>950 | 680 | 650 | 630(背光) | 550 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1680 | 1500 | 1280 | 1250 | 950 | 800 | 800 | 680(背光) | 640 |

话梅杂志&3DM-SMV

# 掌机游戏综合发售表

7月下旬，两大掌机上的软件阵容依然维持了上旬的强劲势头，像NDS的《宠物蛋的小店》、《甲虫王者 通往冠军之路2》和PSP的《达比赛马P》等都属于其中的主打作品。不过这些游戏大多只是在日本国内受到关注，在国内的受众程度却并不高。真正突破国界的一款推荐作品为NDS的《马里奥篮球 3对3》，全明星的阵容和体贴的触控操作一定会让所有玩家爱不释手。

**发售表阅读提示**

**1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。**

**2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。**

**3.红色字体为受瞩目游戏。**

## GAMEBOY ADVANCE

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年7月25日** | | | |
| 召唤之夜 铸剑物语<br>Summon Night: Swordcraft Story | Atlus | A・RPG | 29.99美元 |
| **2006年7月27日** | | | |
| 几何世纪 轨道牵引<br>bit Generations ORBITAL | Nintendo | ACT | 2000日元 |
| 几何世纪 彩色方块<br>bit Generations COLORIS | Nintendo | PUZ | 2000日元 |
| 几何世纪 声音航海家<br>bit Generations Soundvoyager | Nintendo | PUZ | 2000日元 |
| 几何世纪 数字驱动<br>bit Generations DIGIDRIVE | Nintendo | PUZ | 2000日元 |
| **2006年8月3日** | | | |
| 旋律天国<br>リズム天国 | Nintendo | MUG | 3800日元 |
| **2006年8月8日** | | | |
| 超级机器人大战 原创世纪<br>Super Robot Taisen: Original Generation | Atlus | S・RPG | 29.99美元 |

## Nintendo DS

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年7月20日** | | | |
| 触摸！炸弹人乐园<br>Touch！ボンバーマンランド | Hudson | AVG | 4800日元 |
| 大家的DS研究班 完美英语单词力<br>みんなのDSゼミナール カンペキ英単語力 | TDK | ETC | 4800日元 |
| 大家的DS研究班 完美汉字力<br>みんなのDSゼミナール カンペキ汉字力 | TDK | ETC | 4800日元 |
| 会说话的DS菜谱<br>しゃべる！DSお料理ナビ | Nintendo | ETC | 3800日元 |
| 转转乐！！DS<br>まわすんだ～！！DS | Taito | PUZ | 4800日元 |
| 卡牌游戏9<br>カードゲーム9 | Taito | TAB | 4800日元 |
| **2006年7月27日** | | | |
| 集合！口袋棒球DS甲子园<br>あつまれ！パワプロクンのDS甲子园 | Konami | SPG | 4980日元 |
| 修身养性的成人涂鸦本DS<br>こころを休める大人の涂り绘DS | Ertain | ETC | 3800日元 |
| 人生游戏DS<br>人生ゲームDS | Atlus | TAB | 4800日元 |
| 甲虫王者 通往冠军之路2<br>甲虫王者ムシキング～グレイトチャンピオンへの道2～ | SEGA | RPG | 4800日元 |
| 古惑狼 节日狂欢<br>クラッシュ・バンディクー フェスティバル | Vivendi Universal | TAB | 4800日元 |
| 宠物蛋的小店2<br>たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに | NBGI | ETC | 4800日元 |



话梅杂志&3DM-SMV

| | | | |
|---|---|---|---|
| 马里奥篮球 3对3<br>マリオバスケット 3on3 | Nintendo | SPG | 4800日元 |
| **2006年8月3日** | | | |
| 爽快连锁方块 立体方块<br>气持ちよさ连锁パズル トリオンキューブ | NBGI | PUZ | 3800日元 |
| 星际火狐 秘密指令<br>スターフォックス コマンド | Nintendo | STG | 4800日元 |
| 益智系列 拼图 小狗大集合篇<br>パズルシリーズ ジグソーパズル こいぬめくり编 | Hudson | PUZ | 2800日元 |
| 益智系列 拼图 小猫大集合篇<br>パズルシリーズ ジグソーパズル こねこめくり编 | Hudson | PUZ | 2800日元 |
| 昆虫镇的昆虫物语<br>虫っ町の昆虫ものがたり | Taito | ACT | 4800日元 |
| **2006年8月10日** | | | |
| 解谜 璀璨的星光大道<br>クイズ きらめきスターロード | Taito | AVG | 4800日元 |
| 实战柏青嫂必胜法！北斗之拳SE DS<br>实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE DS | SEGA | SLG | 4200日元 |
| 中学英语单词目标1800 DS<br>中学英单语ターゲット 1800 DS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 英语单词目标1900 DS<br>英单语ターゲット 1900 DS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 益智系列Vol.4 加减法填字游戏<br>パズルシリーズ Vol.4 カックロ | Hudson | PUZ | 2800日元 |

## PlayStation Portable

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2006年7月18日** | | | |
| 女神侧身像 蕾娜斯<br>Valkyrie Profile: Lenneth | Square Enix | RPG | 39.99美元 |
| 剑舞者 千年的约定<br>Blade Dancer: Lineage of Light | NIS America | RPG | 39.99美元 |
| **2006年7月20日** | | | |
| 国王领域 附加版 I<br>KING'S FIELD ADDITIONAL I | From Software | RPG | 3800日元 |
| 死神BLEACH 灵魂升温3<br>BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～ | SCE | FTG | 4800日元 |
| 炸弹人 携带版<br>ボンバーマンポータブル | Hudson | ACT | 4800日元 |
| 携带小岛 掌中胜地<br>ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート | NBGI | ETC | 4800日元 |
| 咸蛋超人 战斗进化0<br>ウルトラマン ファイティングエボリューション0 | Banpresto | FTG | 4800日元 |
| **2006年7月21日** | | | |
| Capcom经典合集 混合版<br>Capcom Classics Collection Remixed | Capcom | ETC | 29.99欧元 |
| **2006年7月27日** | | | |
| 电车GO！口袋版 东海道线篇<br>电车でGO！ポケット 东海道线编 | Taito | SLG | 3800日元 |
| 大联盟棒球2K6<br>メジャーリーグベースボール2K6 | Spike | SPG | 4800日元 |
| 达比赛马P<br>ダービースタリオンP | Enterbrain | SLG | 5200日元 |
| **2006年8月3日** | | | |
| SD高达G世纪 携带版<br>SDガンダム Gジェネレーション ポータブル | Banpresto | S・RPG | 4800日元 |
| 杀戮之心 携带版<br>カルネージハート ポータブル | Genki | SLG | 4800日元 |
| 极魔界村<br>极魔界村 | Capcom | ACT | 4800日元 |
| FIFA 街头足球2<br>FIFA ストリート2 | EA | SPG | 4800日元 |
| 音乐爆破<br>Every Extend Extra | NBGI | ACT | 4800日元 |
| **2006年8月10日** | | | |
| 拳手之路2<br>ボクサーズロード2 ザ・リアル | Ertain | ACT | 4800日元 |
| 数字游戏&绘画解谜<br>ナンプレ&お绘かきパズル | Success | PUZ | 2800日元 |
| 瓦尔哈拉骑士<br>VALHALLA KNIGHTS | MMV | ACT | 4800日元 |
| 实战柏青嫂必胜法！北斗之拳SE 携带版<br>实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE ポータブル | SEGA | SLG | 4200日元 |

# 口袋光环 精彩内容导视

VOL.44

## 新作快报







收录宣传影像：《赏金猎犬》，《新生洛克人》，《和莉莎一起横穿大陆 A 列车 GO》。

## 火热试玩台






收录试玩影像：《加勒比海盗 亡灵财宝》，《勇敢的故事 新的旅人》，《神秘岛》。

## 劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。




### 《铁拳 暗之复苏》

Bandai Namco 将《铁拳 暗之复苏》这份大礼如期献给了长久以来的FANS以及所有掌机玩家，究竟本作有没有辜负大家的期待呢？就让我们一睹它的风采吧！

### 《洛克人 ZX》

《洛克人 ZX》作为"《洛克人》系列"的最新作而受到了众多爱好者的关注，让我们来看一下动作型《洛克人》的最新形态的表现吧。







### 2.5/2.6 版 PSP 降级演示

如何将 2.5/2.6 版的 PSP 降成 1.5版的？看这里你就知道了。



话梅杂志&3DM-SMV

只要在2006年8月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中149页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第46辑上公布，敬请关注。

# 看掌机王Sp得大奖




**还有更多机会得到纪念奖，真正获得看书得奖的幸运！**

纪念奖100名





话梅杂志&3DM-SMV


THE KING OF POCKETGAMES
VOL 45
掌机王SP
8月1日
全国上市
精美
赠品
攻略透解
NARUTO 火影忍者RPG3 (NDS)
黑客计划 觉醒 (NDS)
天外魔境 第四默示录 (PSP)
勇敢的故事 (NDS)
《怪物猎人 携带版》
大幅海报
口袋光环
vol.45
精彩掌机影像，完全收录！
幸运大抽奖
好运辑辑有，奖品送不断
只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机
——PSP和NDSL，每辑都有大奖送出。
新版NDS Lite
HOT
豪华版PSP
ISBN 7-88488-788-6
9 787884 887880 >
定价:8.8元
口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品